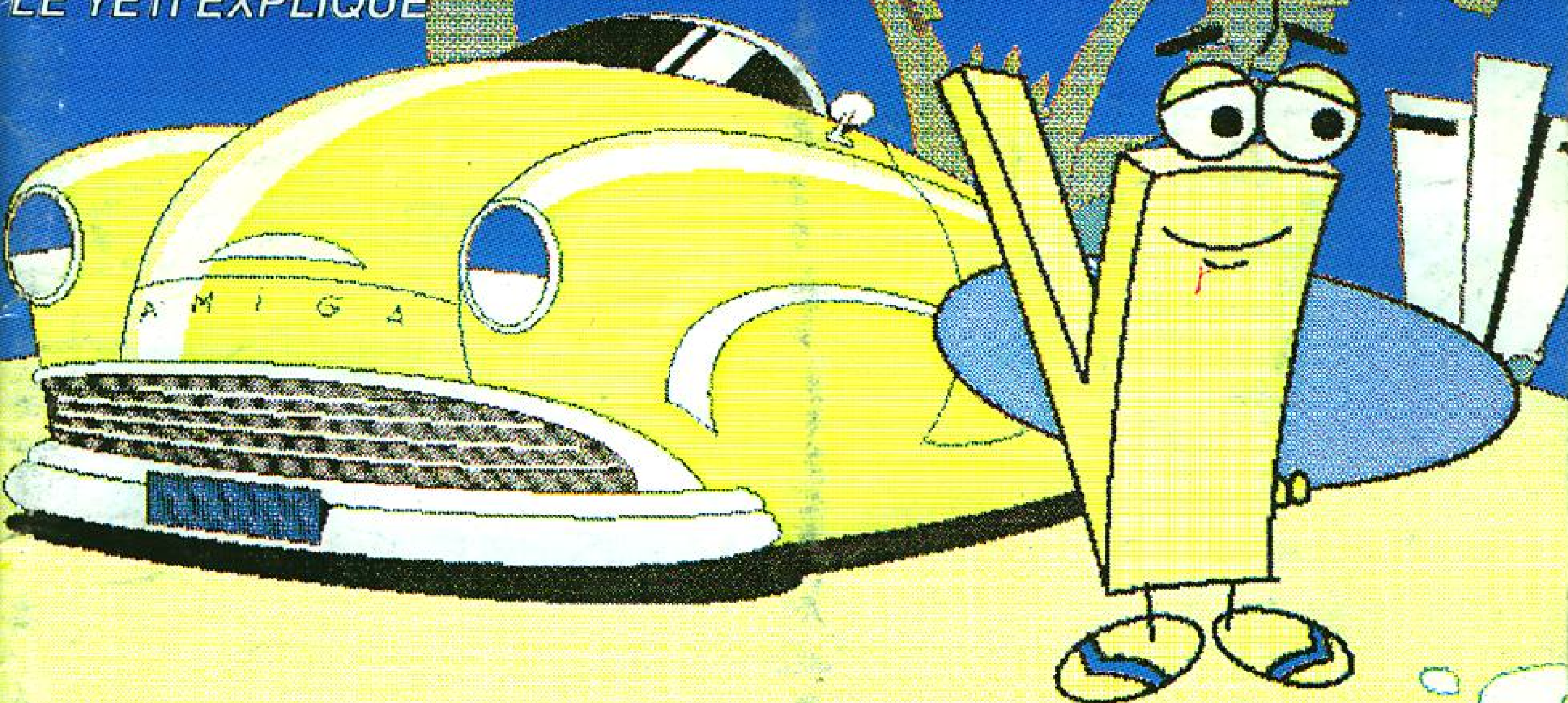
AMIGA®-JOURNAL DEDIE AU MEILLEUR ORDINATEUR DU MOMENT

AMIGA® NEWS

A news

MONTAGE 68020
TURBOCHARGEZ VOTRE 'MIGA

LES GENLOCKS
LE YETI EXPLIQUE



CLI POUR AMIGADEBUTANTS

USENET MODE D'EMPLOI

COMMODORE BAISSE LES PRIX



JUIN1989 No.14

Suisse : 5.50 Canada : 4.95 Belgique : 145





ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Nous ne regrettons pas d'avoir augmenté notre tirage au début de l'année. L'*NMPP* nous informe que les ventes ont suivi, et se maintiennent toujours bien au-dessus de 50% de nos livraisons chez eux. Nous sommes probablement l'Amiga-journal le plus vendu en France, malgré notre tirage relativement restreint (19 000).

Vous êtes nombreux à nous demander d'augmenter aussi le nombre de pages, mais çela est moins évident.. Nous aussi, nous aimerions avoir plus de place pour passer plus d'informations, et pour une mise en page plus détendue. Mais les pages supplémentaires coûtent cher en papier, il faut les payer - en augmentant le prix de couverture ou en trouvant davantage d'annonceurs.

Notre ligne d'action a toujours été d'assurer la survie du journal tout en restant indépendants. Nos annonceurs savent qu'ils ne peuvent pas compter sur nous pour un enthousiasme "automatique". Nous avons préféré limiter le nombre de pages et de rester monochrome pour ces raisons, et vous nous avez soutenu.

Le marché Amiga est encore rélativement limitée en France, mais nous sommes confiants qu'il va se développer, et le jour viendra ou *A-News* ressemblera à un arc-en-ciel.. En attendant, vous êtes quand même gatés d'avoir accès a un journal si peu "commercial". . Il n'y en a pas beaucoup dans le monde, ni pour l'Amiga ni pour d'autres ordinateurs. Mais il faut admettre aussi que vous le méritez. Votre soutien écrit a été formidable depuis le début.

Tout ça pour vous annoncer la bonne nouvelle - au moins quatre pages de plus le mois prochain!

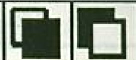
En passant nous voudrons ajouter qu'en fait vous avez même deux journaux de ce style à votre disposition. Nous n'avons aucun lien à part l'amitié avec les **Fraugs**, mais le numéro deux de leur journal continue dans l'excellente lignée du premier, et nous vous le recommandons (voir pages *News*).

AVERTISSEMENT
La service de vente de disquettes vierges proposé par Little Zeus et PHP Tesler dans *A-News* l'année dernière n'est pas opérationnel

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Zuma Fontset l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Pour une fois c'est Commodore lui-même qui lance des rumeurs, en parlant officiellement d'un projet **Amiga 3000**. Très peu a été dit : lancement prévu pour le printemps prochain; une machine plus puissante, plus rapide que l'Amiga que nous connaissons. Non, ce ne sera pas un 2000 avec une carte 68030 dedans. La carte mère sera entièrement nouvelle, avec de nouveaux circuits, tout en restant compatible avec les logiciels existants. Officieusement, on peut supposer que 'Miga 3000 sera construit autour du processeur 68030. Yum yum.

* * *

CIS annonce la disponibilité de la **carte 68030/68882** de GVP, cadencée à 25 MHz, au prix de 14990FTTC. Cette carte permet l'installation du logiciel Kickstart en ram 32-bits, procédure qui accélére énormement la fonctionnement de tous programmes, y compris les logiciels tel Professional Page qui ne sont pas normalement accélérés par des cartes dites accélérateurs, malgré récompilation.

CIS a été nommé **distributeur exclusif** des produits GVP en France.

* * *

Commodore annonce les baisses de prix suivants sur la gamme Amiga (ancien prix en parentheses) : Amiga 500 4250FTTC (4725), lecteur externe A1010 1190FTTC (1390), A590 disque dur 20 méga pour A500 4990FTTC (5990), imprimante MPS 1230 1550FTTC (2090), MPS 1500C couleur 2290FTTC (3390), Kit disque dur 20 méga pour A2000 A2092/2090 4990FHT (5190), Carte Passerelle AT avec lecteur 7990FHT (8990), kit disque dur 40 méga A2094/2090A 7990FHT (8990), kit disque dur PC A2000 4290FHT (5190).

* * *

Un acheteur récent d'un Amiga 500 était déçu de voir que sa machine était équipée de l'ancien Rom kickstart, version 1.2 (la version est affiché sur l'écran de démarrage de l'Amiga, quand il vous invite à insérer votre disquette atelier (Workbench). A sa grande joie, Commodore-France lui à échangé gratuitement son rom pour le 1.3. Chapeau Commodore!

Le chip est disponible pour les autres à 190F.

En ce qui concerne le nouveau processeur SuperFatAgnus (ou Obèse Agnus), nous avons déjà noté que ce chip est présent d'origine sur les A2000 livrés récemment (et est maintenant imminent sur les A500). Les autres chips (circuits) du nouveau chipset (Denise, Gary) sont déjà dans les mains des développeurs, mais Commodore n'en prévoit pas la disponibilité générale avant la fin de l'année, en même temps que le Workbench version 1.4.



Amiga 3000? Non, c'est un Amiga 2000 "tower" allemand, équipé de carte 68020

En attendant, nous (et nous sommes pas seules, à juger de notre courrier) aimerions bien pouvoir nous acheter SuperFatAgnus, qui rendent la vie bien plus agréable pour les utilisations professionnel multi-tâche et graphique et qui est capable de fonctionner sans la presence des autres. Malgré les 3 mégas de RAM dans notre A2000 nous sommes souvent arrêtés en plein élan de mise en page par l'affichage de "Chip memory is low. Save your document" (mémoire graphique insuffisant, sauvegarder votre document). Notre "ancien" Agnus ne peut adresser que 512k de mémoire graphique, et quand on sait qu'un seule écran peut demander 150k le danger de dépassement est toujours present.

Obèse Agnus est paraît-il en vente aux Etats-Unis (prix entre $100 et $150) mais ne sera pas vendu en France avant d'ici trois trois mois. Commodore doit penser que la majorité des Amigaïstes vont se contenter de ce qu'ils ont, en attendant la chirurgie majeure qui va representer l'implantation du presque obligatoire multi-circuit "Nouveau Chip Set". Ce jeu de chips sera vendu au même temps que la version 1.4 du logiciel système Workbench, c'est à dire au début de l'année prochaine si tout va bien (et début 1992 si tout va normalement).

* * *

Un Amiga doté d'Obèse Agnus, extension mémoire de deux méga ou plus, un seul lecteur de disquettes et Workbench 1.3 est capable de copier une disquette en une fois avec **Diskcopy, en utilisant la mémoire vive comme tampon. Malheureusement il y a plantage du système à la fin du diskcopy, provoqué par une bogue du logiciel. Le remède - un Workbench corrigé, version 34.21.**

Nous verrons certainement d'autres problèmes de ce genre avec l'arrivée des nouveaux composants - c'est le prix du progrès! Un exemple : le logiciel de titrage Pro Vidéo Plus ne fonctionne pas s'il ne trouve pas au moins 512k de RAM "fast". Or un Amiga avec 1 méga et Obèse Agnus comporte 1 méga de mémoire "chip" et zéro mémoire "fast". Commodore travaile sur un utilitaire permettant de voir la mémoire "chip" comme mémoire "fast".

* * *

Date de sortie prévue pour le compilateur GFA Basic - 1er juillet. Prix non encore fixé. GFA Basic version 3.03 est disponible chez Micro Application.

* * *

Irving Gould, le patron de Commodore, annonce le développement de modèles améliorés du C64 et C128D. Ces machines seront plus rapides, avec un meilleur affichage couleur, mais resteront compatibles avec leurs prédécesseurs.

* * *

Commodore France espere pouvoir "dans quelques semaines" recommencer des livraisons de l'**A590 disque dur/extension mémoire** pour A500. Cette unité, qui peut recevoir jusqu'à deux méga de mémoire vive, à des performances plus que satisfaisants, si on peut croire Ben Phister de Commodore. Elle utilise le tout dernier système Commodore de gestion de disque dur, et n'a pas besoin d'une partition "dédie" sur le disque (l'ancien système imposait un Mountlist assez vulnerable dans une petite partition sur le disque dur). Une nouvelle carte contrôleur utilisant ce système, l'A2090-1, est en préparation pour l'A2000. Cette interface est bi-standard pour la gestion des disques dur ST-506 de type IBM et ceux utilisant le standard SCSI (Macintosh utilise ce standard).

En test chez Commodore, l'A590 a fonctionné parfaitement avec un disque dur SCSI compatible-Macintosh de 300 méga et temps d'accès de 20 millisecondes.



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

(Ed: Vous êtes vingt priviligiés d'avoir acheté le premier lot d'A590s vendu en France. Il y ira un petit cadeau pour ceux qui veulent bien partager leurs premiers impressions de leur A590 avec les lecteurs d'A-News.)

* * *

Chapeau les **Fraugs** pour le numéro deux de leur **Frog-Journal**. On y trouve (parmi d'autres) des compte-rendu du Devcon-Paris (par F.Rouaix) et de Parigraph (par Gooz), des reviews de *Design 3D (CAO-3D* rétravaillé et distribué par Gold Disk), *Disksalv* (programme de sauvegarde du domaine public), *DPaint III, Pro-Video Plus, Modeler 3D, GFA Basic 3.01*, et même les schémas d'un EPROFRAUG, programmateur d'eproms. La présentation de leur page edito-sommaire est irréprochable...mais...on n'a pas vu ça quelque part ailleurs..? Fraug, BP 64, 64104 Bayonne Cedex, tél 59-41-17-91 et 36-15 DEEP.

* * *

Au Sicob, Tropic a pu arracher quelque part un exemplaire du **Guide Amiga des logiciels et des périphériques professionnels** édité par *Commodore Review*. Ce guide de 256 pages recense 400 produits disponibles en France. Les logiciels de jeux ont été exclus. Prix en kiosque 48F. L'avis de Tropic? Guide très pratique pour celui qui cherche à s'informer sur l'Amiga en France (malgré quelques inéxactitudes).

* * *

Le **Moniterm Viking A2000**, moniteur non-entrelacé 19" pour Amiga est disponible chez la société **MTE** au prix de 18900FHT.

Il est fourni avec carte contrôleur qui s'enfiche dans le slot vidéo de l'Amiga 2000, laissant libre la sortie vidéo couleur pour utilisation simultanée d'un moniteur couleur.

Ce moniteur affiche quatre niveaux de gris en tous les modes graphiques de l'Amiga, et ajoute "mode étendu" d'une résolution de 1008 x 1024, grâce à une disquette "Jumpstart". Les logiciels Professional Page et Professional Draw de Gold Disk sont capables d'utiliser ce mode.

La vitesse de rafraîchissement est réglable entre 10Hz et 15Hz.

MTE, 69 rue Henri-Barbusse, 95100 Argenteuil, tél 1-39-61-82-28, Fax 1-39-61-73-75.

* * *

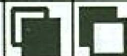
Plusieurs agences immobilières en Bretagne sont déjà équipés d'un système de **négociation et vente de maisons basé sur l'Amiga 2000** et un logiciel qui montre aux clients potentiels les propriétés disponibles.

Le logiciel, qui reprend certaines fonctions de *Superbase*, est vendu clé en mains entre 50000 et 75000FHT (matériel, logiciel, formation, mise en oeuvre). Le système était developpé par la société **Inotex** à Rennes, qui recherche des partenaires-distributeurs Amiga pour la commercialisation. Infotex, Mr De Tremaudan, tél 99-41-68-69.

* * *

Deux traitements de texte avec dictionnaire français sont enfin arrivés - **Kind-**

Suite page 8



SICOB 89 : ce qu'il y avait de beau a voir

vu par Tropic

Sicob 89 spring edition. Whaf! C'était immmmense! Tout plein de bécanes partout, des Mac II, des Atari (un très grand stand) et des z'Amiga sur le stand de Commodore bien sur mais aussi chez Micro Application.

Survol du site ...

Commodore disposait d'un petit stand où s'ébattaient quelques PC et une dizaine de nos machines préférées. Je passe sur les PC pour m'interresser à la moitié du stand qui nous concerne. Par rapport au ***Micro'88*** l'espace Amiga avait bien reduit de moitié (!) mais on y trouvait en revanche une bonne concentration de choses intéressantes tout plein. De gauche à droite, une application vidéo gros calibre dont le Yeti vous causera, un A500 où **Titus** faisait tourner ses créations, un autre A500 où tournaient des programmes divers, une charmante hôtesse s'occupant de distribuer divers ouvrages sur l'Amiga, un bruyant musicien qui à grands coups de ***Track 24*** nous égayait la vie, un A500 et un A2000 où le **C.I.S.** présentait diverses merveilles, quelques **disques durs A590**, un stand **P.A.O.** avec écran **Moniterm**, un **A2500 avec 68030&68882 à 25 MHz** (!) et enfin un **A2500-UX** (re!).

Turbocharger 68030

La **carte 68030** était présentée en première mondiale, vive la France, vive moi etc.... Sur ce mégAmiga tournait bien évidemment l'incontournable Sculpt 4D. Le sympathique graphiste commis au rôle de démonstrateur possédant une maitrise de ce programme à faire verdir **Ze Kiko** lui même (El YETi affirme que Ze Kiko n'est plus que l'ombre verte de lui-meme, grace a AJAX WC dans les narines), j'ai pu avoir un échantillon d'images informatiques époustouflantes. (*Ed: voir interview avec le graphiste Frederic Boullier, page 38*). Mikaël Jazonne hip-new-bit-hopant sur un air de acid-break-tama-surf-house-music le tout sur un écran d'Amiga RHAAAA-AAAHH! Et pourtant d'ordi naire je déteste ce style de bruit. Encore plus fabuleux, au dessus de l'écran du 2500 un autre moniteur exhibait ce qu'un infographiste peut tirer d'un 'miga et d'un bon magnétoscope. Imaginez une animation tournant autour de la modélisation d'une bouteille de champagne, le tout dans un rendu digne des plus beaux spots publicitaires... Le doué qui a commis ce chef d'oeuvre étant de la race des gars sympa, peut être un article approfondis plus tard.

Les esprits chagrins vont encore dire : "*il noie le poisson et il parle pas du* ***68030***". Voui c'est vrai. Hélas, la seule information officielle que je peux vous livrer c'est que la nouvelle carte à base de '030 va plus vite que l'ancienne à base de '020 et que la mémoire est implémentée en ram dynamique donc relativement "bon marché". Les services techniques de Commodore France n'ayant pas, à la date du Sicob, été mis au fait de l'architecture de la carte. Pas de prix public officiel non plus. Par contre, la configuration A2500-UX sera órganisée autour de la nouvelle carte '030 et non pas de la '020 comme initialement annoncé.

Pour les anxieux, je tiens de la bouche de Mr. Phister de Commodore que la 030 sera à peine plus chère que la '020 et que pour le surcroit de puissance offert tout le monde devrait opter pour la'030. Il est sur que dans un environnement UNIX où l'on se retrouve à plusieurs sur la même unité centrale, le 68030 et sa gestion de mémoire virtuelle intégrée permettra de 'tenir le choc' plus facilement.

A la lumière de ceci, il est permis de s'interroger sur le devenir de la carte A2620. Sans la puce MMU et avec un prix réévalué, deviendra-t-elle peut être le point d'entrée de la gamme 2500 dédié au ray tracing?

Unix News

Et UNIX dans tout ca! Le système semble être sinon fini, du moins proche de sa version finale. Je dis semble car je n'ai pu le voir tourner que sur le 2500 serveur et un seul 500 utilisé comme terminal. Il m'est donc difficile de juger de la tenue du système en pleine charge et de l'efficacité de la carte multisérie. Sinon l'interface souris/menus déroulants de **A.UX** (joli nom hein?), entendez par là le pendant XWindow de A.UX, tourne impeccablement.

Les affichages de texte sur le 2000 sont fulgurant et laisse supposer que les custom chips de l'Amiga n'ont pas été délaissées par les programmeurs UNIX de Commodore. En revanche la bibliothèque d'accés aux possibilités de l'électronique Amiga sous UNIX n'est toujours pas finie. Amiga Unix, affaire à suivre.

PAO et Moniterm

Les délires de puissance CPU et de MIPS étant finis, passons à la PAO. La configuration présentée était organisée autour d'un 2000 avec écran **Moniterm**, d'un scanner et d'une imprimante Postcript. Le scanner scannait bien, l'imprimante imprimait bien et le soft de PAO (Pro Page) softait bien.. Là où ça devient très très cool c'est en regardant, que dis-je, en admirant l'écran. Foin de diagonale en pouce, imaginez un écran de la largeur d'un 2000 ou de la taille de deux pages A4, c'est beaux hein ? Imaginez le même écran qui ne tremblasse pas en haute résolution... On avait déja parlé du moniterm, mais le voir c'est mieux. Deux défauts cepandant : il est monochrome et très cher (voir page précédente).

Allez, on se console, à côté les deux bécanes du C.I.S. Je remarque sur le 2000 un étrange lecteur monté dans l'emplacement 5.25". C'est un lecteur de disque amovible de marque **Syquest**, 42 MOctets, d'un temps d'accès de 25 ms (...) Très chouette pour qui a besoin de grande capacité ou de portabilité. Une fois déboursés les 12990 Fttc pour le lecteur et la première cartouche + un contrôleur SC-SI (2250 Fttc pour un GVP autoboot), les cartouches suivantes sont à 1550 Fttc pour 42 MOctets.

Rythmes tropicaux

Autre babiole z'électronique greffée sur la bécane, le digitaliseur sonore **Perfect Sound**. Voila tout à fait le genre de produit déplorable qui devrait être interdit à la vente. Le problème étant que sur le 'miga voisin, le musicos cité en début d'article faisait déjà son petit bruit. A titre d'anecdote Serge joue de la guitare dans une pizzeria dans le civil! Sur ce, C.I.S décide d'en faire plus. Le malheur, c'est que, aidé de ce pernicieux boîtier qu'est le Perfect Sound, il pouvait passer sur son miga les sons les plus rastas-new-machin et les rejouer avec l'aide de Paula sur une paire de Bose très bruyantes. Je me demande comment il ne se sont pas fait virer du Sicob. Bref, Perfect Sound est le new-beat-gadget du moment pour 800 balles à peut près chez votre vendeur de guitares et congas Commodore favori.

Digits de petits mickeys

On quitte ce stand de hyppies et on passe sur la machine C.I.S d'à côté. Là, ô joie, c'est le silence, atmosphère soft de création graphique. Un statif de digitalisation, **DigiView**, un truc marrant du nom de **Digi-Droïd** et **DPaint III**.

DigiView, tout le monde connait. Un statif est une colonne sur laquelle on fixe une caméra et des spots. Digi-Droïd est un servo de type radiocommande qui se charge de tourner le filtre tricolore en face de l'objectif pour les trois passes rouge, verte et bleu. Rigolo, les ricains adorent, mais C.I.S ne l'importe pas, pour les digit couleur ils prèfèrent le **filtre électronique DG88**.

Pour clore le stand Commodore, je signalerai ma rencontre avec **Nono des Gourous** qui profitait de la présence d'un videoprojecteur pour exhiber ses dernières animations. Très zouli mais inracontables, il fallait être là.

EL YETi veut ***Suite page 29***



DOMAINE GRAND PUBLIC

C'est le slogan d'HERMES Diffusion (France) et de MIA Software (Belgique).

Ces deux associations, motivées, vont apporter un souffle nouveau au Domaine Public.

En collaboration avec *A-News*, les services suivants seront proposés:

- Suivi des nouveautés PDS,
- Collections PDS classiques (à la C....),
- Collection de compilations PDS TRADUITS (Râh lovely!),
- Collection PDS INEDITS (m'enfin!),
- Public Domain Hardware (...kesako? ...patience!),
- Et c'est pas fini...

Ca démarre le mois prochain dans *A-News*. Pour ceux (et surtout celles) qui veulent en savoir plus, envoyez vos missives à HERMES Diffusion, 123 rue Desandrouins, 3 cour Lannoy, 59220 Denain. Salut, la suite au prochain numéro...

Suite de la page 5 - NEWS NEWS NEWS

words Version 2.0 de La Disc Company, et **Excellence** de Micro-Systems Software, importé et francisé par Modern Applications Development.

Cette deuxième version de Kindwords semble à première vue beaucoup améliorée et nous ne tarderons pas à la tester. Excellence se présente comme un logiciel haut de gamme, au prix de 2190FTTC. Il permet de réaliser un texte de plusieurs couleurs, l'importation d'images IFF (comme Kindwords) et la vérification de l'orthographe en temps réel (dictionnaire de plus de 90000 mots). Il propose le calcul mathématique, multi-colonnage, générateurs d'index et sommaires, interface Postscript.

Si l'un ou l'autre de ces deux logiciels marche correctement, vous ne verrez plus de fautes d'orthogrof dans *A-News*!

* * *

La Disc Company annonce la sortie imminente de **Calefonts**, une série de polices d'écriture de haute résolution pour les applications vidéo et graphiques. Ils ont été créés par Bjorn Rybakken, directeur artistique de l'agence de publicité Ted Bates de Norvège, où 25 Amigas sont au travail dans le département design. Calefonts sera distribué en France par Guillemot, prix 650FTTC (En Suisse par Access, Elepro, Logico Software au prix de 149FS, en Belgique par Easy Computing, 4.450FB).

* * *

Un **simulateur de vol professionnel** sur Amiga sera montré pour le premier fois au salon du Bourget (Stand-village No 44, General Aviation) entre le 8 et 18 Juin. *Alpha Kilo II* est le dernier né de **Alpha Kilo Simulation**, société spécialisée dans les logiciels d'apprentissage de pilotage monomoteur.

Grâce à son poste de pilotage reproduisant les commandes principales d'un avion classé IFR, il permet de décoller, effectuer les actions vitales, voyager, atterir," dans les conditions les plus conformes à la réalité."

Nous allons voir ça de plus près le mois prochain. Contact, Serge Astrade, 10 Chemin des Cuers, 69570 Dardilly (tél 78-43-20-12).

Disques Durs SKYLINE



Ce mois-ci, j'ai testé les disques durs Skyline. L'ensemble se compose d'un disque dur Seagate, d'un contrôleur RLL (1) et d'une alimentation, le tout logé dans un agréable boîtier rectangulaire de la couleur de l'Amiga.

Notez que le contrôleur peut gérer deux disques durs (de même que le driver fourni sur la disquette d'installation). Si vous avez un disque dur pour IBM, il vous suffit de changer les câbles qui vont du contrôleur au disque dur pour raccorder un deuxième disque. Il vous faudra également une deuxième alimentation car celle du boîtier est prévue pour un seul disque. Bien entendu il y a en plus un câble d'interface "intelligent" pour relier le boîtier à l'ordinateur. - "intelligent" pour 2 raisons:

❑ Premièrement, il est juste assez long pour vous permettre d'empiler le SHD sur votre 500 (La position normale est à gauche mais je n'ai pas la place, alors que en altitude...)

❑ Deuxièmement, si le disque dur est éteint, il ne bloque pas la machine, ce qui évite donc de débrancher l'interface chaque fois que l'on n'en a pas besoin (Pour charger un jeu par exemple) ce qui à la longue risquerait d'endommager l'interface et/ou le bus de l'ordinateur. De même vous pouvez éteindre le disque dur à tout moment.

A ce propos, fanas de jeux je m'adresse à vous. La plupart des jeux ont une protection sur la disquette. Cette protection ne peut pas être recopiée sur une autre disquette et encore moins sur un disque dur. Si vous envisagez l'achat d'un disque dur pour y mettre vos logiciels de jeux préférés, renseignez vous avant pour savoir si l'opération est possible. Il existe des logiciels qui peuvent être installés sur disque dur mais ils sont peu nombreux.

Vous pouvez aussi les "déplomber" pour qu'ils chargent depuis le disque dur puisque la loi autorise une copie de sauvegarde à l'usage du propriétaire du logiciel. Mais attention! Vous devez obligatoirement posséder l'original et le déplombage d'un logiciel est une opération ardue qui n'est, heureusement pour les auteurs et les éditeurs, pas à la portée de tout le monde. Par contre pour tout ce qui est utilitaire, pas de problème car ceux-ci utilisent généralement des protections basées sur le manuel (Quel est le mot page tant, ligne tant ...)

Ils existe actuellement quatre versions:

❑ les **SHD20** et **SHD30** qui comme leurs noms l'indiquent sont



des disques dur de capacité de stockage de 20 méga octets et de 30 méga octets pour Amiga 500 et 1000 (L'interface se branche indifféremment sur Amiga 500 ou 1000. La seule différence est que le bus est à gauche sur le 500 et à droite sur le 1000)

❑ le **SHD2020** qui est le modèle interne pour Amiga 2000.

❑ le **SHD2000**, carte adaptateur pour A2000, avec logiciel et câbles mais sans controlleur ni disque dur.

Les modèles pour A500 et A1000 se connectent directement sur votre Amiga sans modification puisque il suffit de brancher le câble d'interface dans le bus de l'ordinateur. Malgré la simplicité de la manipulation, je ne saurais trop vous conseiller de lire attentivement la notice avant de commencer. De plus vous n'avez aucune excuse pour ne pas la lire puisque l'importateur s'est donné la peine de faire une traduction en français.

Dans la doc, en plus du mode d'emploi, vous trouverez des explications sur les mount listes et la signification des différents champs, de même que le manuel d'utilisation de UM (Utility Manager) qui permet de formater les disques durs. Vous trouverez aussi quelques explications sur le Fast File System (FFS - system du WorkBench 1.3 qui accélère les accès disques) et les partitions sous AmigaDos.

Autre intéret des produits SKYLINE : il sont livrés "prêts à l'emploi", c'est à dire qu'ils sont déjà formatés en FFS et qu'ils contiennent une bonne partie du WorkBench 1.3. Vous n'avez donc plus qu'à insérer la disquette de démarrage dans le lecteur du 'Miga. Il ne vous reste plus qu'à recopier vos utilitaires préférés, vos compilateurs etc... Donc pas de problème d'installation, de mountlist, FFS etc...

En cadeau vous avez droit à une super démo devant laquelle vous pourez rester bouche bêe, et qui a été réalisée par... disons quelqu'un que vous connaissez bien.

Les SHD ne permettent pas l'autoboot mais le fabricant a assuré que la version autoboot est en cours d'étude et serait prochainement disponible (pas de délais, hélas). Les possesseurs de SHD auront la possibilité d'acquerir cette option ultérieurement.

Les disques durs installés sont des 65 ms de temps d'accès mais il y a possibilité de commander éventuellement des disques de 40, 50 et 65 mega octets avec des temps d'acces variant entre 40 et 28 ms. Hélas nous ne pouvons pas vous communiquer les prix de ces versions. Sachez seulement que le prix est proportionnel à la capacité de stockage et au temps d'accès (Plus le temps d'accès est petit et plus le disque est cher, mais il est d'autant plus rapide).

Un exemple de performance : ***DPaint*** (écran final) se charge en moins de 4 s (Au lieu de 22 sur disquette) pour se retrouver devant la palette prêt à créer. Ouarfff!!! ça décoiffe. Petite précision, ce test a été effectués avec un disque rempli à 75 % et qui fonctionnait depuis quelques temps ce qui, par la dispersion des blocks libres, ralentit un peu les accès disques.

(Ed: Il est marrant ce Roméo, il choisit pour test de vitesse une opération qui impose l'intervention humaine - pour arriver au deuxième écran de Dpaint il faut cliquer "OK" sur le premier écran. Nous avons essayé plusieurs fois la même opération sur le'Amiga 2000 de la rédaction équipé d'un GVP Quantum 40 méga (temps d'accès 19 millisecondes) et le temps de chargement a semblé plus près de cinq secondes que de quatre.

Ceci dit, il est possible que Roméo Rapido soit nommé ainsi parcequ'il a la souris la plus rapide de l'ouest...Et attention : il est probable que le GVP serait plus à l'aise dans un situation de multitâche intensive - nous essayerons pouvoir répondre à cette question ulterieurement)

Les SHD sont donc de bons disques durs qui sont en mesure de faire face à la concurrence et qui ont le mérite d'être disponibles contrairement à certains autres modèles. De plus ils sont livrés avec une doc en français et il n'y a aucune manipulation à faire pour les utiliser. Que demande le peuple ? Du pain des jeux et des SKYLINES. Dès que possible nous aurons l'honneur et l'avantage de nous livrer devant vos yeux ébahis à un test comparatif des principaux disques durs disponibles à côté duquel 50 Millions de Consommateurs aura l'air d'un journal à la solde du grand capitalisme international, tiens.

Roméo Rapi-Dos

(1) Il existe deux formats de codage des données pour les disques durs. Comme il y a MFM et GCR pour les disquettes il y a MFM et RLL pour les disques durs. Attention tout de même si le format RLL permet de stocker plus de données que le format MFM tous les disques ne le supportent pas et il y a risque de détérioration des données.

Les produits SKYLINE sont distribués en France par CIS, 571 cours de la Libération 33400 Talence, tél: 56 374 378.

Les prix publics TTC sont: SHD20 4490F, SHD30 4990F, SHD 2020 4490F, SHD 2000 990F. Le SHD 2000 est un adaptateur qui s'enfiche dans un des slots coté Amiga sur A2000 et accepte une carte controlleur Seagate ST11R (RLL), OMTI 5520 (MFM), ou OMTI 5527 (RLL). Il peut gèrer des drives Seagate de 20 à 65 méga



Les news de USEnet

Encore beaucoup de nouvelles ce mois-ci sur le réseau Usenet. Voici un résumé traduit des plus intéressantes.

LES MESSAGES CACHES DE L'AMIGA

On savait jusqu'à maintenant faire apparaître à l'écran les messages cachés de l'Amiga (voir Anews n°7) mais il fallait 10 doigts par main, ce qui ne se voit guère qu'à Tchernobyl...

Plus sérieusement, Robert Barton, de l'université de Portland, dans l'Oregon, nous propose un petit programme en AmigaBasic qui les affiche.

```
    secretPtr& =
&HFE*65536&+&HE0*256+&H9C
    FOR i% = 0 TO 446
    char$ = CHR$(PEEK(secretPtr&+i%)
XOR &HAA)
    IF char$ = CHR$(0) THEN
    PRINT
    ELSE
    IF char$ <> CHR$(&HAA) THEN
PRINT char$;
    END IF
    NEXT i%
    END
```

Dans un prochain Coin C, vous trouverez un listing d'un programme qui fait la même chose en C.

EXECUTION DE SHELL SCRIPTS

Matt Dillon, de Berkeley, nous signale qu'avec le Shell Commodore, la commande PROTECT nom_de_fichier +s rend un Shell script directement exécutable, sans avoir recours à la commande Execute.

MEFIEZ-VOUS DE "TAS" !!!

Pas de l'Agence TASS, mais de l'instruction TAS.

Andy Finkel, de Commodore Technology, recommande de ne pas utiliser l'instruction assembleur TAS car elle peut entrer en conflit avec le DMA. Le 68000 ne doit pas être interrompu pour que cette instruction puisse être exécutée correctement. On dit que c'est une instruction atomique. Le DMA ne permet pas de réunir ces conditions et peut donc poser des problèmes. (Il ne dit pas lesquels)

la solution proposée est de remplacer TAS par MOVEQ #-128,D1 .

Voir aussi l'article
LE RESEAU USENET

MA LED CAPS LOCK CLIGNOTE, C'EST GRAVE DOCTEUR?

Si votre clavier ne répond plus et si la led Caps Lock clignote, rassurez-vous, il n'y a PEUT-ETRE rien de grave: pas la peine d'instamment démonter votre Amiga, ou de dessouder les accus de votre extension de mémoire. C'est un code utilisé pour vous prévenir d'un défaut:

- 1 Hz (Un flash par seconde)
  Echec du test de ROM clavier
- 2 Hz: Echec du test de RAM clavier
- 3 Hz: Echec du test de surveillance du timer
- 4 Hz: Court-circuit entre touches du clavier

Il semble, au moins pour les deux premiers cas, qu'un arrêt prolongé (15 minutes) de la machine permette de repartir joyeusement (s'il n'y a pas de panne, bien sûr)

NORTH AMERICAN AMIGA DEVELOPPERS CONFERENCE SAN FRANCISCO, DU 14 AU 17 JUIN

Laurent Brown, de CATS (CBM Amiga Technical Support), annonce la tenue du cinquième DevCon Nord Américain, à l'hotel Holiday Inn Golden Gateway de San Francisco. Le principal sujet sera le WorkBench 1.4. Les conférences porteront sur trois thèmes: développement de logiciels, compatibilité de hardware et marketing/commercialisation.

Les sujets abordés seront:

TECHNIQUES
- Présentation du WorkBench 1.4
- La librairie Exec
- Le DOS 1.4
- Risques d'incompatibilité dans le WorkBench 1.4
- Nouvelles possibilités d'Intuition
- ECS et la graphics.library
- Compatibilité internationale et Génie Logiciel
- Facilités de communication
- Ecriture des gestionnaires de périphériques pour AMIX
- AMIX et graphisme
- "Authoring systems" (?)
- Programmation de la carte Haute Résolution
- Librairie de support d'application
- Janus 2.0
- Compatibilité de hardware
- DMA et autres

NON TECHNIQUES
- Presse et relations publiques
- Stratégie de publicité
- Opportunités de vente sur les principaux marchés de Commodore
- Nouveautés dans la stratégie de marketing de Commodore
- "Advertising clinic" (??)
- Exportation sur les petits marchés
- Documentation
- Pénétrer le marché Européen
- Protection des programmes et autres par les lois

Il est à noter qu'il y aura des conférences, forums, rencontres 24H/24. Les droits d'inscriptions sont compris entre $200 et $375 suivant votre statut. La date limite d'inscription est le 31 Mai 1989.

Enregistrement ou renseignements:

CATS-Devcon Registration
Commodore International Ltd
1200 Wilson Drive
West Chester, PA 19380
TEL: 215-431-9180

CONCOURS DE PROGRAMMES DOMAINE PUBLIC

Le SNHAUG (Southern New Hampshire Amiga Users Group) organise un concours de programmes du Domaine Public. Il y a trois catégories:

❑ Jeux: TOUS les types de jeux sont permis: arcade, aventure, stratégie...

❑ Applications: idem: tableurs, traitements de texte...

❑ Utilitaires: itou: chasseurs de virus, gestion de disques ...

Il y a cinq règles à respecter:

❑ Le programme doit être facile à installer sur disquette ou disque dur. Il faut inclure un script d'installation.

❑ Il ne doit pas contenir de virus et ne doit en aucun cas planter la machine. On ne doit pas avoir besoin de rebooter à la fin du programme.

❑ Il doit être librement distribuable. Les meilleurs seront diffusés par l'intermédiaire du réseau Usenet et de Fred Fish.

❑ Il doit mettre en valeur les capacités de l'Amiga face aux autres machines afin de promouvoir l'image de celui-ci sur le marché.

❑ Etant données les quatre règles précédentes, le gagnant sera celui qui aura soumis le meilleur programme de sa catégorie.

Deux conseils à prendre en considération:

❑ Le programme doit pouvoir tourner sur une machine de 512K, ou, au pire, sur une machine de 1 Méga.

❑ Le programme doit supporter une utilisation multitâche.

Envoyez vos chefs d'oeuvre à: **dnye@bbn.com** sur Usenet
ou à:
SNHAUG BEST PD CONTEST
c/o Dave Motoylak 160 Mystic Street
Manchester, NH 03103
(Ce Manchester-là est aux Etats-Unis!)

Les prix remis aux gagnants ne sont pas encore décidés(!). Le SNHAUG fait appel à tous les généreux donateurs pour sponsoriser leur initiative.

Les gagnants seront connus lors du meeting du SNHAUG de Janvier 1990.



ENCORE DU DOMAINE PUBLIC: MERCI FRED FISH

Voici le sommaire de ses disquettes 179 à 189 (celui des N°190 à 200 se trouve dans Anews N°13):

179
DietAid: Calcul de la ration calorique, pour ceux qui font un régime
Dmake: Utilitaire make, adaptation de l'UNIX
Exception: Routines de traitement d'erreurs
KickFont: Change le jeu de caractères par défaut sur A1000
Launch: Programme de démonstration sur l'utilisation du WorkBench
Regexp: Routines de traitement d'expressions rationnelles
TSnip: Paneau de pilotage d'Intuition
UnixUtil: Quelques utilitaires dérivés de l'UNIX: wc, head, tail, tee...

180
Browser: Permet une manipulation facile des fichiers depuis le WorkBench
GeoTime: Horloge graphique animée
GPrint: Programme d'impression de grande qualité. Impressionant!
Jed: Petit éditeur basé sur Intuition
NoVirus: Que fait-il, à votre avis?
RepString: Remplace des chaines de caractères dans des fichiers
TrekTrivia: 100 questions pour les fans de Spock

181
AMXLisp: Interpréteur Lisp, par François Rouaix, de l'INRIA
Bally: Petit jeu
Tracker: Intéressantes routines de débogage

182
AMC: Fait défiler des messages sur l'écran avec un fond coloré
Edimap: Editeur de claviers
HR136: Démos de techniques de dessin avec différentes palettes
Iconmerger: Pour fusionner deux icônes
Sam: Player pour sons IFF
SetFont: Permet de manipuler les fonts. Ecrit en C++

183
FixFd: Utilitaire d'aide à la programmation en assembleur
Mklib: Constructeur de librairies
PCQ: Compilateur Pascal

184
BI: Programme de Brush-to-C utilisable depuis le CLI
CardMaker: Programme qui dessine des jeux de 52 cartes
DPS: Permet de transformer un fichier IFF en exécutable
MouseUtil: Pour changer les paramètres de la souris sans les Préférences
Print: Gère l'impression d'un fichier
VacBench: "Nettoyeur d'écran WorkBench"
World: Jeu d'aventure texte

185
Copie de la disquette officielle Commodore IFF Novembre 1988

186
A68K: Assembleur réputé
Cards'O'Rama: Jeu de mémoire
Qt2: Donne l'heure en clair
SimCPM: Simulateur CP/M

187
Diskperf: Programme de tests de performances des disques durs
HackLite: Dernière version de Hack
Mackie: Surprise!
SetCPU: Programme permettant de vérifier et de modifier le comportement de microprocesseurs 32bits

188
BootIntro: Crée une intro sur le boot block
DiffDir: Compare le contenu de deux répertoires
ExecDis: Désassembleur de la librairie exec
FastGro: Programme de Fractales
FracGen: Autre générateur de fractales
MemoryClock: Affiche la mémoire libre et l'heure, avec des détails
MinRexx: Interface avec ARexx
Null: Driver de device du genre de Nil
TextDisplay: Affichage de texte du style de "more", ou "less"

189
Mackie: Surprise!
NetHack: Première partie
Uedit: Editeur customizable

BATCHMAN

Le livre de l'AMIGADOS v 1.3 de Micro Application

Lu par Romeo

Il sagit d'une réactualisation de l'ancienne version, avec, en plus, les nouvelles commandes du WorkBench v 1.3 et les nouvelles options des anciennes commandes (en clair c'est du neuf avec du vieux, mais cette version là est bien plus complète que les précédentes).

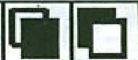
Je recommande particulièrement cet ouvrage au débutant car le CLI y est décortiqué. On vous explique les rudi ments du multitache, puis comment exploiter les instructions du CLI et, enfin, tout ce qu'il faut savoir sur les fichiers startup-séquence, scripts et leur éxécution, les RAMDISK, les entrées sorties, la gestion des ports etc...

Pour les bidouilleurs et les fanas de l'assembleur, on vous explique comment débugger un programme avec un autre Amiga comme terminal (à noter que vous pouvez aussi utiliser un atari ST ou un PC. Ne les jettez plus ils peuvent encore servir.) et un cable série dont les broches à relier sont décrites dans le livre . Les moins fortunés pourront utiliser un minitel 80 col (1B pour les intimes) comme terminal ce qui réduit le cout du terminal au prix d'un cable minitel soit environ 150 F dans le commerce et 75 F pour le bidouilleur. Il faut remarquer que le minitel ayant un codage des caractères différent de celui de l'AMIGA certaines touches ne sont que difficilement accessibles et pas question de faire tourner un logiciel graphique dessus. Pour l'éditeur contentez vous de Edit, l'éditeur ligne à ligne du CLI. Les auteurs signalent, entre autre, que la commande More fonctionne parfaitement.

La dernière partie s'adresse plus particulièrement aux programmeurs et vous explique le système des taches sous AMIGADOS et comment écrire de nouvelles commandes pour le CLI (code réentrant etc...).

Un bouquin dont le prix est de 199 F et qui enchantera le débutant perdu dans l'utilisation du CLI comme l'utilisateur chevronné qui y trouvera un aide mémoire et des astuces intéréssantes.

***Romeo Rapido** version 1.3*



Paf, l'autre soir, alors que j'attendais feérilement une rediffusion pakistanaise de Maya l'abeille, *ma télé me laisse lâchement tomber. Je tente en vain de la reanimer à grands coups de massue mais rien n'y fait. C'était un chouette poste SKODA 1938 avec trois vitesse au plancher et du placageteck partout. Désesperé mais conscient, je decide d'en commander une toute neuve aux "trois viets", une boite de V.P.C de par chez nous. En moins de deux minutes, je trouve un truc bien et tout à fait abordable : coins carrés, dalle très foncée, télécommande, multiprogramme. J'ai reçu mon engin, j'aurai pas du me précipiter et lire aussi le texte.*

EL YETi échange four micro-ondes DAEWOO multiprogramme design hightech contre téléviseur ou intégrale des aventures de Maya l'abeille.

Sacrifiant ma parigophobie sur l'autel de l'information, j'ai trainé ma grosse carcasse laineuse au **SICOB 89**. Outre la joie d'avoir tendu la patte à plein de gens sympa, j'ai ramené quelques infos vidéo qui, j'en suis sur, vous plongeront dans la pire perplexité.

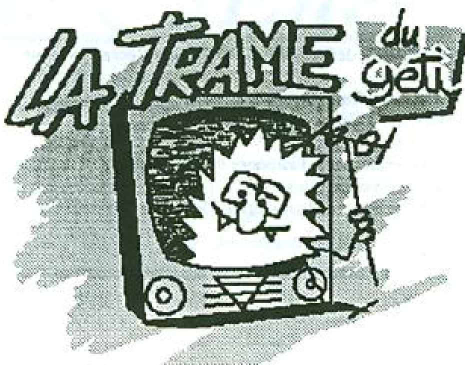
Un peu d'architecture. Le stand **COMMODORE** était plutôt bas de plafond et faisait à peine la moitié de la surface de celui d'**ATA, ATA, ATA, ARI.** Petit, petit mais bien rempli avec des bécanes, des gens et des piliers bleus, il y régnait un climat chaud et convivial comparable à celui d'un taxi-brousse (c'est une image à la Richard BOHRINGER, le poète de la nuit qui écrit en se zieutant le nombril. Haine .....). Assez de disgressions sur les auteurs qui plaisent au peuple, que pouvait-on voir comme merveilles venues d'ailleurs sur ce joli stand.

(Chorizo Kid : on pouvait voir comme merveilles venues d'ailleurs les hôtesses en roller de chez Matraaaaaaaaaaaaa!)

Monsieur **Satellite et** madame **Télévision** présentaient leurs boîtes bleues bien connues et quelques nouveautés :

❑ **Un nouveau codeur** qui, parait-il, fait un meilleur boulot que son predecesseur. A voir.

❑ Une **interface de pilotage pour 2 magnétoscopes** capable de memoriser 99 points d'assemblage et de piloter presque n'importe quoi. L'engin est presenté en boitier rack 19'. Le soft de pilotage reprend à l'écran les fonctions des deux magnétoscopes et affiche leurs compteurs respectifs. Ca avait l'air de marcher mais je



doute un peu de la précision des compteurs sans time code.

Toujours sur le stand Commodore, la société **INELCO**, bien connue en video comme diffuseur *Ikegami* et *Questech*, présentait le genlock incrustateur encodeur interne **MAGNI serie 4000** pour A2000. La gamme de ces extensions se compose de deux modèles, le 4004 en NTSC et le 4005 en PAL qui sont d'origine en composite mais peuvent etre livrés en entrées - sorties C-Y pour le S-VHS. Le hard se présente sous la forme de deux cartes: une carte sur le slot video, l'autre en full card slot IBM pour l'encodeur. D'origine, cette usine à gaz se pilote par l'intermédiaire d'un soft fourni permettant l'accés à tous les effets (incrustation et fondus) via le clavier ou la souris mais, o seduisante option, un boitier de télécommande est disponible.

L'encodeur, gros point faible des genlocks internes actuels, a été particulièrement soigné. Il fournit un signal très net, genlocké ou non, en rapport avec les exigences d'une utilisation pro (synchro tres nette). Outre l'incrustation AMIGA sur source, il offre toutes les possibilités de fondus entre AMIGA, source et effet en manuel ou automatique à durée prédefinie.

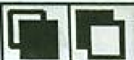
Pour un peu plus de 15000 Frs, le MAGNI se presente comme une bonne solution à la coexistance d'un 'Miga et d'un banc de montage grace à sa télécommande, ses capacités de fondus et son encodage sans histoires. Du bon matos ...

Le **Professional Video Adapter** est prédit (pas annoncé, juste prédit) par Commodore pour la fin de l'année. Il s'agit, je vous le rappelle, d'un GENLOCK - INCRUSTATEUR - FRAME BUFFER - GRABBER (*je dis "je vous le rappelle" parce que je vous en ai déjà parlé lors de mes aveux post devconiens dans A-NewsNo 12, p10 sous le matricule 2350*). C'est à dire qu'il permet de synchroniser le signal video de l'Amiga par rapport à une source extérieure, qu'il peut incruster un signal dans une couleur de l'image Amiga, mais aussi qu'il peut "geler" une image puis la digitaliser dans tous les formats AMIGA. Ca se présentera sous la forme de deux cartes (2000 only !). Le genlock incrustateur prendra place dans le slot video, la mémoire d'image occupera un slot d'extension Amiga. Certaines personnes murmurent déjà qu'il serait possible d'aller jouer avec les pixels de la mémoire d'image.... Apprenez dors et déjà à prononcer P.V.A à l'américaine: Pi Vi Aye.

Voila pour les bouts de hard qui pourrait vous intéresser. Il y avait également une démonstration de **Sculpt-Animate 4D** sur **68030** qui valait son pesant d'arachides. Le grand commandeur intersidéral qui pilotait l'outil s'appelle **Frédéric Boulier.** Extérieurement, c'est, en gros, le général de Gaulle avec une perruque de tennisman suédois mais l'interieur de sa masse cérébrale présente l'aspect étonnant d'avoir tout compris le Sculpt-Animate, ce qui est loin d'être le cas de votre devoué narrateur à poils longs. Et donc, monsieur Boulier faisait voir à la foule ébahie toutes les jolies choses très longues à calculer qu'il avait réalisé avec son 500 et un mega. Là, je marque un petit temps d'arret, rembobinage rapide, stop, lecture, ... *son 500 et un mega.* Vous avez tous bien lu ??? de plus, je regrette amèrement que le papier d'**aniouz** se prête assez mal à l'enregistrement vidéo parce que j'aurai pu vous montrer de quoi il s'agit : pas des petites animations mesquines à base de boules en verre et de damiers qui font un quart de tour et puis s'en vont, non, des vraies sequences peaufinées au micro-poil.

Afin de continuer dans la joie et sur un rythme exotique, je vais vous détailler quelques logiciels que m'a gentiement prêté la belle societe CIS à Talence alors que je commençais à peine à dégainer ma massue d'apparat et mon grigri protecteur en oukoumé veritable.

J'ai essayé **Video Effects 3D** d'**Innovision Technology**. Il s'agit d'un programme orienté titrage en haute résolution dont l'interêt est loin d'être évident. En effet, le soft a *"les fascinantes capacités de projeter une image haute resolution en perspective"*. Grosse rigolade, voila encore des developpeurs qui doivent en vouloir à mort à **Dan Silva**, le papa de **DPainT III**. Mais ce n'est pas tout, il faut impérativement 1.5 mega pour que le programme daigne tourner, il met en moyenne une minute pour calculer une image et ne bosse qu'en vitesse trame (il ne réalise ses calculs que pour 50 images par seconde) et



en 8 couleurs maximum. Ses quelques plus : il travaille en full - maxi - hyper overscan 704 * 576, il peut extruder c'est à dire bâtir un volume à partir d'un dessin plan, la doc est bien faite et très lisible mais en british. *Conclusion YETi : vous pouvez garder les 1700 francs que vous auriez du débourser pour acheter ce programme.*

J'ai également essayé **PAGE FLIPPER plus FX** de **MindWare** et je tiens à vous dire tout de suite que je ne me releverai pas la nuit pour jouer avec. Alors voilà, comme son prédécesseur, PageFlipperPlusFX est un programme d'animation d'images, c'est à dire qu'il ne s'occupe que d'afficher une serie d'images les unes après les autres quel que soit leur format (il supporte l'*overscan*, le *HAM* et l'*extra half-brite*). Mais PlusFX sous entend nettement la possibilité de faire des petits volets d'enchainement entre images. Outre une bibliotheque d'effets tout prets, on peut définir ses volets à soi si on à du temps et une certaine pratique de l'abstraction algebrique. PageFlipper peut maintenant bosser en ANIM, le standard de compactage d'animations bien connu mais il n'est pas le seul. Des effets pas fracassants et une érgonomie à coté de laquelle Antoinette Dugommier est une playmate, je vous dis clairement que *ce programme ne vaut pas un clou mais qu'il est vendu 1200 francs environ.*

N'allez pas croire que je sois d'une humeur dévastatrice mais je préfére que vous sachiez ou vous mettez les pieds si vous décidez d'acheter autre chose que l'incontournable et très joli DeluxE PainT III. (même Jean-Pierre MADERE pourrait comprendre ça)

C'est bon, voilà l'été, mon stock de solexine commence à décongeler et le voisin nettoie sa caravane.

Y'a un YETi dans l'monoprix
(Bashung/Bergmann)



TOURNAGE EXTERIEUR AVEC MA PATHE-WEBO 1942

EL YETi vous explique les GENLOCKS-INCRUSTATEURS

et en profite habilement pour faire le point

Il ne se passe pas une "trame..." sans que je vous parle d'un Genlock - Incrustateur (ce mois - ci encore, j'ai pas pu faire autrement).

Mais que se cache t il sous ce nom qui sent bon le professionel et la haute technologie, je vous pose la question? Comme je suis une bête mais pas un sauvage, je vais essayer de vous expliquer tout ça, simplement.

Bon, le mois dernier, on voyait très clairement que tous les points de couleur qui forment un épisode de *"la croisiere s'amuse"* ne feraient en fait qu'un espéce de brouet sans rapport avec la haute qualité des lumieres et des cadrages de cette fascinante série s'ils n'étaient organisés à l'écran par un grand timonier au sens du rythme epoustouflant : la synchro. C'est elle, brave bête, qui se souvient de chaque changement de ligne, de chaque fin d'image et tout et tout. Conséquemment, on comprend qu'une image ne peut et ne doit disposer que d'une seule et unique synchro sinon c'est l'anarchie et on y voit plus rien. C'est ça, les grands chefs.

Et voilà, on y est. Quand une espéce de bachibouzouc pseudo artiste décide dans les boyaux de sa tête de melanger deux images pour faire un effet, que se passe t il??????. Evidement, chacune des images arrive avec sa petite synchro à elle qui bosse dans son coin et, malgré les lois inconnues qui regissent l'univers, il est fort rare qu'elles bossent au même moment sur le même pixel de la même ligne de la même trame. Et pourtant, c'est ce qu'il faut imperativement pour les mélanger. Ah dur, dur, ça craint...

Allons y, genlockons. Ca consiste à asservir un signal par une synchro exterieure. Dans le cas d'un genlock d'Amiga, c'est un autre signal video qi fournit la synchro de reference. Dans une regie, c'est un générateur de synchro qui injecte "la" reference dans toutes les machines. Quand une machine ne peut directement accepter de se synchroniser, le genlockage s'opere par l'intermediaire d'un TBC (time base corrector) qui est un buffer de signal.

Concretement, le genlock recupere les informations synchro du signal d'entrée et les transmet à la bete chargée de generer le signal de l'Amiga. Un bon genlock est un genlock qui reproduit le plus fidelement la synchro de reference.

Une fois que nos deux images partagent le meme tempo, on peut envisager de les melanger pour n'en faire plus qu'une seule mais plus jolie. Vous saisissez pourquoi la plupart des genlocks sont aussi des incrustateurs.

L'incrustation est un truc archi - simple: à partir d'un paramètre lumiere ou couleur defini, la becane extrapole un cache - contre cache ou key. En gros, quand c'est 0, je mets le pixel de la croisiere s'amuse, quand c'est 1, je mets le pixel de l'Amiga.....

La plupart des incrustateurs sur 'miga decoupent à partir d'un key basé sur la couleur 0, ce qui est logique mais pas trop flexible. Il est nettement preferable de pouvoir selectionner la couleur sur laquelle on desire incruster. L'incrustateur orienté micro le plus efficace reste encore le VM-410 qui permet de definir des seuils en RVB et donc, de ne pas se limiter à une seule couleur.

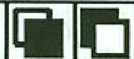
Non, en fait, je vous le dis, le point critique de toutes ces manipulations se situe apres l'incrustation : c'est l'encodage du resultat. Car il existe des petits encodeurs genre crecelles electroniques qui fabriquent des signaux utilisables en direct sur une bête télé mais qui sont bien trop moches pour plaire à votre magnétoscope.

Rien ne saurait remplacer un vrai beau codeur RVB - composite.

Et voila encore une conclusion du YETi qui coute cher.

Que ceux qui n'ont strictement rien capté de mes lumineuses explications imagées achetent une console de jeux. Aux autres, braves petits, je dis à bientôt et que mille petales de jasmin mordoré parfument vos voutes plantaires dans la rosée printaniere.

EL YETi
sait vous parler du futur avec des mots simples



MONTAGE MONTAGE MONTAGE

La mode actuelle est aux cartes accélératrices, et à toute autre formes de débauche de bits et d'octets.
Avant d'entreprendre la description de la LUCAS Board, notre carte à base de 68020, j'aimerais beaucoup vous entrenir des tenants et aboutissants de cette démarche.

Qui n'a pas déjà frémi à l'idée de doter sa machine de ces supers puces répondant aux doux nom de **68010, 68881** et autre **68030**? Tout ceci sans parler des "obèse" Agnus et autre Buster constitutifs du nouvaux chipset destiné à équiper les 500 et 2000B. Il faut toutefois être réaliste, pour l'utilisateur moyen toutes ces puces et même l'E.C.S. (*Ed: il s'agit du nouveau Enhenced Chip Set*) ne vous seront que rarement utiles ! Il en est sÛrement qui me traite déjà de dégénéré défaitiste mais soyons honnêtes, combien d'entre vous ont développé leurs propres logiciels? Et combien d'entre vous utilisent quotidiennement un programme du type *ProPage* ou *Sculpt 4D ?*

Force est de constater que la puissance de calcul fabuleuse que peuvent nous apporter ces composants est rarement nécessaire à l'amigaphile moyen. Quand on sait que pour l'instant un couple 68020 68881 revient au mieux à 4000FTTC plus le prix de la carte sur laquelle ils viendront s'enficher, il vaut mieux évaluer ses besoins.

Un cas particulier est celui de la **carte accélératrice de C.M.I.** dont le rôle est de doubler la fréquence de travail du 68000 (à 14MHz) et d'offrir une interface avec le 68881 qui est, rappelons le, un coprocesseur arithmétique. Cette carte est relativement peut onéreuse mais elle à légérement tendance à désynchroniser cette belle horloge qu'est l'Amiga. Autant dire que cette carte restera la solution coprocesseur du pauvre. Je n'invente rien, le tuyaux vient de C.M.I. Donc une solution pour les amoureux de la bidouille dont je suis.

Les plus fidèles lecteurs d'ANews doivent se rappeler que j'avais indiqué le possibilité d'insérer un processeur **68010** en lieu et place du 68000. (*EL YETi: d'autres gardent des souvenirs plus cuisants de tes montages maudits*) Le 68010 est, en effet, compatible broches à broches avec le 68000. Le gain de vitesse vient du fait que les instructions du 68010 ont été optimisées par rapport à celles du 68000 ainsi que de diverse disposition interne. Là aussi, si vous n'écrivez pas de programme spécifiquement pour le 68010, le gain se situera aux alentours de 15 à 25%, voir 30% exceptionellement, soit en gros du même ordre qu'avec notre bon vieux 68000 cadencé à 14 MHz.

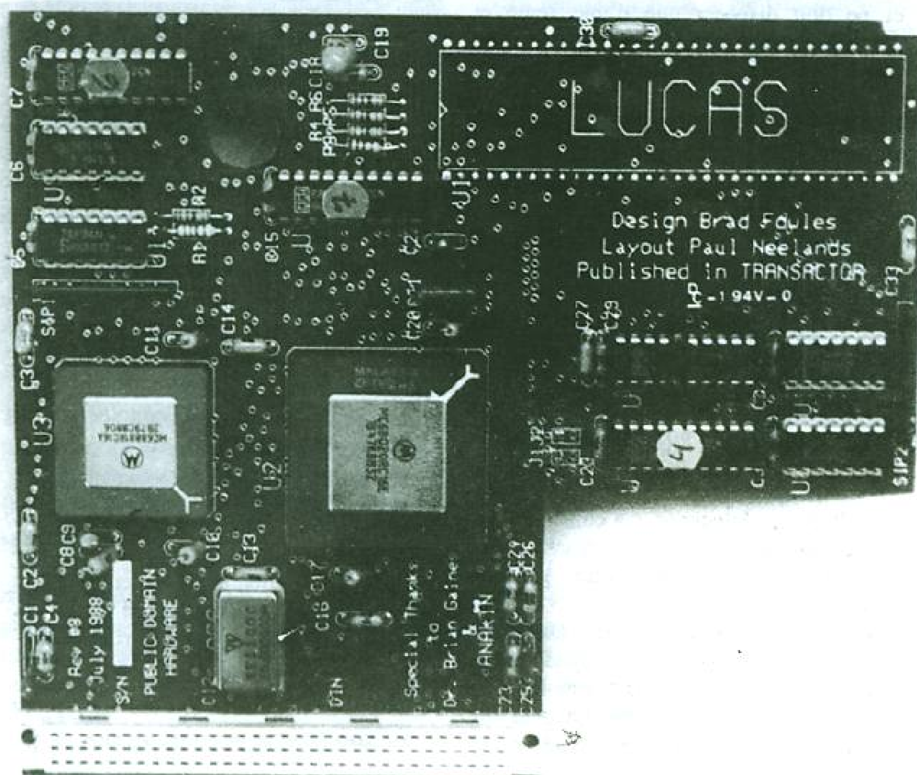
Pour les **68020 et 68030**, les choses se compliquent. Ces deux processeurs sont présentés en boitier fakir en raison du grand nombre de signaux supplémentaires qu'ils offrent. Ces deux processeurs sont des vrais 32 bits à l'encontre des 68000 et 68010 qui sont eux des 16/32 bits. Il faut comprendre par là que, si ces derniers calculent effectivement sur 32 bits, ils ne communiquent avec le monde extérieur que sur une largeur de 16 bits. Concrètement, pour lire un motlong en mémoire, ces deux processeurs doivent s'y prendre en deux fois. Par contre, les 020 et 030 possèdent un bus données d'une largeur de 32 bits donc tout les accés effectués sur une mémoire appropriée seront deux fois plus rapide. *100% de gain net !*

Il fallait remarquer . l'expression "mémoire appropriée" dans le paragraphe précédant pour gagner le droit de relire l'article. En effet, toute la mémoire de l'Amiga, y compris celle des cartes d'extension, est conçue pour être adressée sur une largeur d'un mot, soit 16 bits. Sur toute l'étendue de cette mémoire, les 020 et 030 devront donc s'y prendre à deux fois comme tout le monde pour lire et écrire. *Argh! Horreur!* A peine 40% de gain en vitesse.... Mais non, rajoutez donc quelques milliers de francs pour ....disons 2 méga de ram 32 bits et hop, votre Amiga arrache tout. Tant que vous y êtes, achetez donc la version spéciale pour 68020 du programme que vous comptez utiliser.

Voyons maintenant pourquoi j'ai voulu vous parler du Nouveaux Chip Set dans le chapitre puces exotiques. Pour l'instant, aucun programme n'utilise les modes améliorés de l'E.C.S. Le seul intérêt que vous en retirerez sera donc de disposer d'un méga de chip ram. Ahh la joie de charger 2 fois DPaint... (*YETi : je comprends pas, un seul me suffit*) Plus sérieusement l'E.C.S. deviendra intéressant à acheter sous peu, disons pour noël, monsieur Commodore le prévoit dans les magasins pour cette date. Actuellement, les développeurs le touche à 800FHT. Comptez donc un peut plus de 1000FTTC plus 4000F de moniteur type VGA ou BiSinc pour avoir accés aux modes étendus. J'ai essayé, le 1084 il n'accroche plus rien là...

LUCAS BOARD

une carte 68020+68881 en domaine public



Bon, le *blabla* que je tenais à placer étant dit, voyons un peut la carte proprement dite. Cette carte à été placée dans le domaine public par **Brad Fowles** de *Anakin Research*. Plutôt que de vous noyer dans mon ennuyeuse lecture j'ai préféré vous traduire des morceaux de son propre article paru dans *Transactor* magazine. Le but de cet article n'est pas de vous expliquer com-

LUCAS BOARD

Pals & Glue

by: Brad Fowles May 23rd, 1988

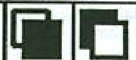
Note #1 See the notes in the Making_it directory regarding the exact specification of U9. Some Amiga configurations will require LS parts, Some ALS, and some F parts for U9.

Parts List

U1	68000 Socket	C1	10mf. 25V tant.
U2	MC6802016	C2	.1mf. monolithic
U3	MC6888116	C3	.1mf. monolithic
U4	PAL 16R4-B2	C4	.1mf. monolithic
U5	PAL 16R4-B2	C5	.1mf. monolithic
U6	PAL 16R4-B2	C6	.1mf. monolithic
U7	PAL 16L8-B2	C7	.1mf. monolithic
U8	74F74	C8	.47mf. monolithic
U9	74LS74 (See Note #1)	C9	.1mf. monolithic
U10	74F04	C10	.47mf. monolithic
U11	74F74	C11	.47mf. monolithic
		C12	.1mf. monolithic
R1	330 ohm 1/4 watt	C13	.1mf. monlithic
R2	30 ohm 1/4 watt	C14	.1mf. monolithic
R3	220 ohm 1/4 watt	C15	.1mf. monolithic
R4	30 ohm 1/4 watt	C16	.1mf. monolithic
R5	30 ohm 1/4 watt	C17	.47mf. monolithic
R6	30 ohm 1/4 watt	C18	.1mf. monolithic
		C19	100mf. 16V tant.
		C20	.47mf. monolithic
SIP1	4.7K X9	C21	.01mf. CERAMIC
SIP2	4.7K x9	C22	.47mf. monolithic
OSC.	16 Meg. clock Osc.	C23	.1mf. monolithic
		C24	.1mf. monolithic
		C25	10mf. tant.
64 Pin dual pin header.		C26	.1mf. monolithic
		C27	.1mf. monolithic
LUCAS Board P.C.B.		C28	.1mf. monolithic
		C29	.1mf. monolithic
96 Pin Female DIN Connector.		C30	.1mf. monolithic
		C31	.1mf. monolithic
		C32	.1mf. monolithic
		C33	.1mf. monolithic

Note + side of caps goto square hole.





ment construire la carte. mais plutôt de vous la présenter afin que vous puissiez décider si oui ou non vous allez vous lancer dans sa réalisation qui reste relativement simple.

Donc la plume est à Brad:

68020-68881 PLATFORM BOARD, "LUCAS", FOR THE AMIGA 1000

La plupart des gens de la communauté Amiga sont au fait de la disponibilité de la magnifique bibliothèque de programmes du domaine public. En tant que HardWare man j'ai souvent été jaloux de cette facilité avec laquelle les programmes peuvent être partagés entre les développeurs et les utilisateurs. Les idées et les techniques peuvent être diffusées par l'intermédiaire des réseaux pour le bénéfice de tous. Par contre, le développeur de HardWare mène une existence comparativement plus solitaire, les échanges d'idées étant limités pour des problème d'ordre économiques et logistiques.

Peut il exister une chose du type Public-Domain-Hardware ? Evidemment, personne ne peut se mettre à distribuer gratuitement des circuits imprimés, mais peut être pouvons nous faire une chose aussi utile, diffuser autant d'information que possible et fournir un circuit imprimé à prix aussi réduit que les cots de fabrications le permettent.

Le projet consiste en une carte plateforme nommée LUCAS (Little Ugly Cheap Accelerator System) qui remplace le 68000 dans votre Amiga 1000 (ndTropic: la carte est compatible 500 et 2000 voir encadré) LUCAS apporte des performances améliorées et autorise l'utilisation du coprocesseur arithmétique 68881 aussi bien que la possibilité de connecter de la mémoire 32 bits.

La carte possède un 68881 et un 68020 tournant à 16 MHz et la circuiterie (consistant en 4 PALS, 4 composants discrets, 16MHz oscillateur, 2 réseaux de résistances et quelques capas) nécessaire pour transformer les cycles 68020 en imitations de cycles 68000. LUCAS possède aussi un connecteur pour ajouter de la mémoire 32 bits. (Je vais essayer de faire publier une carte mémoire pour ce système bientôt.)

Le journal Transactor à gentiment accepté de fournir un circuit imprimé pour ce projet et ce pour la somme de 40$, et le jeux complet de PALS pour 30$. Le reste se trouve chez votre revendeur habituel. Tout ceux qui désirent obtenir le typon ou la netlist pour pouvoir adapter la forme du circuit au 500 par exemple pourront me les demander contre la somme qu'il m'en coûtera pour vous les faire parvenir. (Le dessin du C.I. a été fait avec P-Cad sur euh... un AT (...argh j'ai failli dire le mot !..)).

Continuons par un autre extrait de l'article, les tests de rapidité.

Benchmarks

Pour donner une idée des performances que l'on peut attendre du couple 68020-68881, j'ai utilisé 4 programmes qui proviennent des disquettes de la DEVCON de Washington. Ces tests ont été effectués sur un 1000 avec une extension mémoire Microbotics, la StarBoard II, et un disque dur Comspec de 20 méga. Le DOS était le kickstart 1.21 et le workbench était la version 1.3 gamma 7. Il est à remarquer que quand la couple 68020-68881 est installé, la nouvelle librairie mathématique IEEE utilise automatiquement ce surplus de puissance. J'ai d'abord fait tourner les test avec le 68000 puis avec la carte LUCAS.

Savage:
68000 470.0 sec.Error -6.9e-7
LUCAS 14.5 sec.Error -5.7e-4
Whetstone:
68000 24 kwhets/sec.
LUCAS 126 kwhets/sec.
Calcpi:
68000 4.85 kflops/sec.Error -1.39e-11
LUCAS 11.9 kflops/sec. Error -2.78e-11
Float:
68000 10000 interations 45.74 sec.
256000 interations 286.96 sec.
LUCAS 10000 interations 12.80 sec.
256000 interations 118.56 sec.

Bien entendu, ces performance peuvent être grandement améliorées en programmant directement le 68881 pour les opérations en virgules flottantes et encore plus considérablement améliorées en utilisant de la ram 32 bits sans temps d'attente.

S'il vous plait, rappelez vous que les test sont comme les discours politiques, il ne font que paraitre avoir un sens...

Conclusion

Les performances de l'Amiga 1000 avec la carte LUCAS sont grandement améliorées, mais il ne faut pas s'attendre à un miracle. Pour les utilisations classiques, j'ai trouvé que les compilations se déroulent en moyenne 1,4 fois plus vite, tout juste le salaire d'un tel travail.. Par contre tout programme travaillant en virgule flottante sera considérablement avantagé et ceux qui auront été compilé pour le 68881 apparaitront comme miraculeux. D'un autre côté, la carte autorise le branchement d'une carte mémoire 32 bits, et avec cette mémoire vous pourrez attendre un gain appréciable même pour les utilisations classiques.

La carte mémoire 32 bits domaine publique est quasiment, sinon achevée à cette date. Si certains d'entre vous se sentent une envie de dessiner une carte en ram statique, n'hésitez pas et tenez nous au courant, avec ça "it will sure fly..."

Voilà, j'espère que les explications de Brad auront éclairé votre lanterne. J'ai pour ma part déjà réalisé cette carte qui tourne sur ma machine depuis maintenant deux mois. Mis à part le fait qu'Interceptor est hyper bandant (y'a pas d'autres terme) il est à signaler que la plupart des programmes que j'ai essayé tournent à la perfection sur 68020. Il faut en remercier Commodore qui, dès le début, a toujours incité les développeurs à tenir compte de la possibilité d'un changement de processeur dans l'Amiga.

Les seules précautions à prendre sont l'ajout du programme DP. Decigel dans votre startup-sequence. Ce petit bout d'assembleur récupère l'erreur générée par la seule instruction 68000 incompatible avec les 68010, 020 et 030 à savoir 'move sr,ea'. Un autre utilitaire livré dans la disquette d'accompagnement et qui se nomme 'SetCPU' permet de désactiver le cache interne du 68020. Ceci a permis à tout les programmes qui ne passaient pas précédemment de booter sans problème, Jet de SUBLOGIC en fait partie. Il faut chercher l'explication de ce phénomène dans la protection du programme.... Hélas, avec le cache désactivé, le 68020 perd beaucoup de son intérêt et Jet ne profite que peu ou pas du gain de puissance, bref il rame toujours autant.

Une autre remarque importante, la Lucas nécessite pour tourner un 68020 ET un 68881. Sans le 68881 la carte plante ! Prévoyez donc ceci dans votre budget.

Comme je me doute que les soudeurs fous voudront plus d'explication que cette brève description, j'ai inclus ici le schéma théorique de la carte. Bien entendu, cela ne vous fournira que de succinctes informations sur la programmation des PALS mais devrait vous donner une bonne idée de la relative simplicité de mise en oeuvre de ce kit. L'article original de Brad Fowles qui explique par le menu le fonctionnement logique de la carte sera mis en téléchargement sur Deep.

TROPIC 32Bits

Même pour 500, 2000

La carte actuelle a été dessinée pour prendre place dans un 1000. Le schéma convient toutefois pour un 2000 ou un 500. Il faudra en revanche redessiner la carte pour lui permettre de tenir physiquement dans ces machines.

La disquette d'accompagnement de la carte contient tous les éléments nécessaire aux dessin d'une nouvelle carte. Pour obtenir cette disquette, vous pouvez soit écrire à Brad Fowles, soit la demander aux associations de PDS que sont FrAUG et PDS FreeLine.

Brad Fowles,
RR#5,
Caledon East,
Ontario, Canada.
LON 1E0

circuit imprimé	$40,00
jeux de 4 PAL	$30,00
port	$ 5,00
total	$75,00



CLI POUR AMIGADEBUTANTS

C'est pas vrai! Si c'est vrai! Suite à un problème de baskets, cet article commence sur la page 19 et continue sur la 18. A tout à l'heure.....

5e épisode

Etiquetage, transport, reproduction

Le ciel est bleu, le vent léger agite les feuilles des arbres, devant ma fenêtre passe un chat dont le pelage bariolé évoque une hérédité complexe. Quittons ce spectacle insolite et grandiose, à la beauté insoutenable, pour nous replonger dans les cavernes de l'Amiga, soutenu par le souffle relativement discret mais à la longue lancinant de son ventilateur (hé, Commodore, il y a un message !!!).

En passant, une remarque fondamentale: lorsque dans une documentation vous verrez **filename ou nomdefichier** , il s'agit en général d'un nom de fichier ou de répertoire avec tout son chemin, par exemple

Workbench1.3:devs/keymaps/f

Il y a des cas où l'indication complète du chemin est indispensable, il y a des cas où elle est facultative.

Il n'y a pas de règle générale, sinon que l'indication complète du chemin ne fait jamais de tort, à part la fatigue pour les doigts et la plus grande possibilité de fautes de frappe.

Ce n'est pas tout de trouver des trésors et des objets divers dans des cavernes, il faut pouvoir les étiqueter, et les déplacer et même parfois s'en servir.

Nous alons parler des commandes **COPY, RENAME** et **DELETE**, mais sans en donner la syntaxe complète, ce qui prendrait trop de place. A la fin de ces articles, soit vous déciderez que l'AmigaDos est bien là ou il est, et vous retournerez au Workbench et à ses icônes, et il n'y a aucun déshonneur à cela, c'est une question de goût, soit vous aurez entrevu la puissance du système et vous vous procurerez un bouquin dans lequel toutes les commandes sont décrites avec leur syntaxe complète.

Pour le moment, j'essaie de vous montrer quelques principes et une manière d'aborder la chose sans se dégoûter prématurément.

Avec *COPY*, c'est évident, on fait une copie d'un ou plusieurs objets, avec *RENAME*, on en change le nom, avec *DELETE* on les fait disparaître (au moins en apparence, car nous verrons plus tard comment on peut faire réapparaître un objet dans certaines conditions).

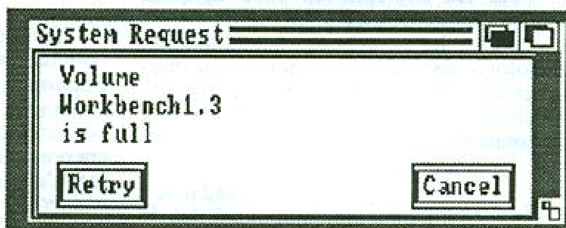
Syntaxe

Les syntaxes les plus simples de ces commandes sont données par l'exemple suivant

1.Workbench1.3:utilities > copy More Workbench1.3:c (1)
1.Workbench1.3:utilities > cd Work bench1.3:c (2)
1.Workbench1.3:c > rename More Lire (3)
1.Workbench1.3:c > delete Work bench1.3:utilities/More (4)

Ces quatre lignes appellent une palanquée de remarques:

ligne (1) :
syntaxe: copy nomdefichier nomderépertoiredestination
Cette syntaxe copie More, situé dans le répertoire courant, dans le répertoire c
On peut aussi bien entendu faire une copie d'un fichier dans le même répertoire, mais sous un nom différent, sans quoi on se récupère un refus d'obtempérer et un message d'erreur
Le fichier destination est créé automatiquement, dans le répertoire destination, et sous le même nom; après l'exécution de la ligne 1, nous avons donc sur la disquette deux fichiers More
Je m'arrête car j'entends au fond de la classe des vociférations: ça n'a pas marché, j'ai obtenu une demande (ou un requester, c'est un tableau blanc bordé de rouge et de noir dans le coin supérieur de l'écran) qui me dit " **Volume Workbench1.3 is full** ". C'est vrai, la disquette Workbench1.3 est livrée archi-pleine de trucs. Il faut donc faire de la place. Comme je supose que vous avez eu la sagesse, selon les instructions du manuel, de travailler sur une copie de votre disquette Workbench (sinon dépêchez-vous d'en faire une), vous pouvez en enlever ce que vous voulez.



Cliquons dans le rectangle " Cancel " pour reprendre la main, ce qui annule notre tentative de copie.
Enlevons un gros truc qui nous est pour le moment peu utile:
1.Workbench1.3:c > delete Work bench1.3:utilities/Notepad
et ceci met 50.000 octets à notre disposition.
Recommençons notre ligne (1), plus de problème.

ligne (2) :
rendons-nous dans le répertoire C

ligne (3) :
renommons More en Lire, ce sera plus sympa et cela fera plaisir aux anglophobes pathologiques

remarque: rename ne fonctionne qu'à l'intérieur d'un même répertoire

reremarque: on aurait obtenu le même résultat en une seule ligne car la commande COPY permet de spécifier le nom du fichier destination; on aurait écrit:

1.Workbench1.3:utilities > copy More Workbench1.3:c/Lire
et si vous avez ben compris le truc des /
1.Workbench1.3:utilities > copy More /c/Lire

Pas trop mal à la tronche ?

Erreur

Pour nous divertir un peu, revenons au Workbench, ouvrons le tiroir Utilities. Tiens, l'icône de More est toujours là ! Cliquons-la pour voir. L'écran flashe, et un message d'erreur apparaît:

Error while opening More : 205
Erreur 205 à l'ouverture de More; le bouquin de l'AmigaDos dit:
erreur 205: objet pas trouvé.

C'est évident car nous avons à la ligne (4) supprimé More dans le répertoire Utilities, mais pas l'icône. Corrigeons ceci tout de suite:
1.Workbench1.3:c > delete Work bench1.3:utilities/More.info
Par contre, à présent, il ne sera plus possible d'appeler notre utilitaire More, rebaptisé Lire, à partir du Workbench, car le répartoire **c** n'a pas d'icône et ne peut donc pas être ouvert à partir du Workbench.
Voilà, avec ceci, vous êtes à même de visiter toutes les cavernes de l'AmigaDos, de voir ce qu'il y a dedans, de déplacer les objets, de les renommer, de les dupliquer, de les faire disparaître. Un petit conseil: au début, avant de faire une manip sur un fichier, par exemple More, faites-en une copie de sauvegarde. Exemple:
1.Workbench1.3:utilities > copy More More2
comme cela, si vous faites une erreur et que vous perdez More, la commande
1.Workbench1.3:utilities > copy More2 More
vous le rendra, autant de fois que vous le voudrez, tant que vous n'aurez pas détruit More2.

La prochaine fois, nous changerons un peu de sujet et nous philosopherons sur la nature des objets que l'on trouve dans l'AmigaDos, ce qui nous amènera à examiner la question des " : " et par là même à comprendre quelque chose d'essentiel dans le fonctionnement du système. **-Z**



```
a:AFair ad:Adr b:Bu c:cl ca:Cal h:Help
[CLI 6]
3.DH0(20MB):> cd "Les Cavernes de l'AmigaDos"
Can't find Les Cavernes de l'AmigaDos
3.DH0(20MB):> why
Last command failed because object not found
3.DH0(20MB):> cherchez encore
Unknown command cherchez
```

et on obtient

1.Workbench1.3:fonts/topaz >

Les Gaffes

Enfin, il y a quelque chose que les manuels ne décrivent jamais, ce sont les gaffes que l'on peut faire, leur cause et le moyen d'en sortir. Pour la commande cd, le message d'erreur que vous recevrez occasionnellement est :

Can't find nomdequelquechose

Pour les anglophobes pathologiques: "*Impossible de trouver ...*".

Pour les mêmes anglophobes pathologiques: je ne continuerai pas éternellement à traduire des mots de vocabulaire courant, achetez-vous un dictionnaire.

Soit *nomdequelquechose* n'est pas le nom d'un sous-répertoire du répertoire courant (c'est peut-être parce qu'il y a une faute de frappe, l'AmigaDos est tolérant quant aux majuscules et minuscules, mais ne lui demandez tout de même pas d'interpréter vos ordres . N'oubliez jamais qu'un ordinateur, même notre merveille d'Amiga, n'est au fond qu'un imbécile extrêmement rapide, infatigable et parfaitement rigoureux, mais par contre il ne peut rien inventer), soit encore *nomdequelquechose* est un chemin incorrect ou comporte un élément erroné. Exemple:

1.Workbench1.3/devs/keymaps > cd Workbench1.3:topaz
Can't find Workbench1.3:topaz

Il y a quelque chose qui aurait dû vous chagriner depuis un moment: pourquoi dans les chemins y a-t-il ce mélange de " : " et de " / " ?

Je ne vous le dirai pas tout de suite. Sachez simplement que le nom du répertoire principal doit être suivi de " : ", ensuite, entre les autres niveaux, on met "/".

Bon, avec ceci, vous êtes capables de vous promener dans toutes les cavernes de l'AmigaDos, et même de savoir à tout instant où vous êtes, mais pour le moment, il nous manque toujours cette fichue lampe qui nous permettra de voir ce qu'il y a dedans !

4e épisode

Les lampes

Nous en connaissons déjà une: c'est la commande **DIR**. Revoyez l'article dans *A-News* n° 13. DIR nous donne une belle liste de tout ce qu'il y a dans un répertoire, c.-à-d. les fichiers et les sous-répertoires. Si nous voulons savoir ce qu'il y a dans un des sous-répertoires, nous pouvons nous y rendre grâce à la commande CD, puis y faire un DIR.

La commande DIR a plusieurs options, je n'en décrirai qu'une, c'est l'option A qui permet d'afficher non seulement les fichiers et les sous-répertoires contenus dans le répertoire courant, mais encore tout ce qui se trouve au-dessous, jusqu'au fond de la caverne la plus enterrée.

A titre d'exercice, faites ceci:

1.Workbench1.3 > dir opt a

et vous verrez pourquoi:

❑ il y a souvent intérêt à agrandir la fenêtre à tout l'écran, et ayez une pensée pieuse pour les malheureux amerloques qui n'ont pas la chance d'avoir des écrans PAL qui utilisent toute la surface du tube

❑ je n'ai pas cette fois-ci reproduit le résultat.

La commande peut être interrompue par **CTRL-C** (appuyer en même temps sur les touches Ctrl et C), mais après il faut la relancer et elle reprend tout dès le début, ce qui fait que pour attraper sur l'écran la partie qui vous intéresse ..... Il y a des trucs.

La Redirection

L'un d'entre eux est la **redirection**, il faut prendre un moment pour l'examiner, au moins brièvement.

L'AmigaDos permet de renvoyer le résultat de certaines commandes vers un fichier de votre choix par le truchement du signe >.

Nous allons en profiter pour expédier dans le disque virtuel ***RAM:*** le résultat de notre DIR OPT A, puis nous irons le regarder avec l'utilitaire ***MORE*** obligeamment fourni par Commodore dans le tiroir *UTILITIES* de notre disquette Workbench1.3. Pour ceux qui n'ont que le 1.2, sniff... nous utiliserons ED, c'est mieux que rien et moins emm... que *NotePad*.

Voici la manip:

1.Workbench1.3 > dir > ram:unnom quelconque opt a
(çà prend un bout de temps, il faut tout de même lire beaucoup de choses sur la disquette)
1.Workbench1.3 > cd utilities
1.Workbench1.3:utilities > more ram:unnomquelconque

Le détail de l'opération:

❑*dir > ram:unnomquelconque opt a* a envoyé le résultat de la commande dans le fichier *"unnomquelconque"* qui s'est créé tout seul dans la ram: pour la circonstance (moi, je préfère *"ram:toto"*, c'est plus court) au lieu de l'envoyer à l'écran

❑*cd utilities* nous amène dans le répertoire où niche MORE (si vous vous souvenez de l'article précédent, vous souhaiteriez que MORE soit dans le répertoire C, rien ne vous empêche de l'y mettre, mais une chose à la fois, sinon on va s'embrouiller)

❑*more ram:unnomquelconque* fait lire par MORE le fichier qui se serait autrement affiché à l'écran, mais vous pouvez à présent vous y mouvoir en avant (barre d'espace), en arrière (flèche saut arrière ou backspace, juste à gauche de la touche Del) et faire bien d'autres choses encore (en étant dans MORE, pressez H pour avoir des instructions, en engliche, bien sûr).

Si vous êtes l'heureux propriétaire d'une imprimante, faites

1.Workbench1.3 > dir > prt: opt a

Après cet exercice, vous aurez connaissance de tous les fichiers et répertoires qui se trouvent sur la disquette.

L'autre lampe est ***LIST***, qui liste les fichiers et répertoires, mais qui donne en plus la taille des fichiers et d'autres informations que nous examinerons peut-être un jour.

Tiens, je viens d'utiliser LIST pour voir que cet article-ci a actuellement une taille de 11000 octets à peu près; comme l'article précédent en faisait environ 18000, je peux encore en mettre mais je vais aller me coucher et je ferai le reste demain.



CLI POUR DEBUTANTS

ZORGLUB continue son exploration des *Cavernes de l'AmigaDos*

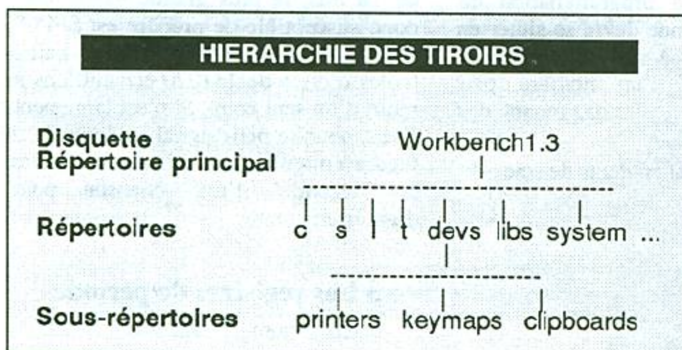
3e épisode

Navigation

Pour continuer notre analogie avec les cavernes, voyons comment nous déplacer dans les répertoires de l'AmigaDos. Heureusement, et contrairement à ce qui se passe dans les jeux d'aventures, l'arborescence des répertoires est simple, c'est-à-dire qu'il n'y a pas de couloirs latéraux.

On part du **répertoire principal** *(root directory*, ou répertoire *"racine"*) de la disquette, dans lequel on trouve un premier niveau de **sous-répertoires** (*subdirectories*) ou de *tiroirs* (c'est la représentation choisie pour leurs icônes), puis, dans chacun de ces tiroirs, on peut en trouver un second niveau, puis dans ce second niveau, un troisième, apparemment sans limitation quant à la profondeur de ces niveaux.

Par exemple, voici une partie de la hiérarchie des tiroirs d'une disquette Workbench classique (1.2 ou 1.3, peu importe) :



Pour aller d'un répertoire (ou sous-répertoire) à un autre, il faut toujours remonter et/ou redescendre d'un ou plusieurs crans, on ne peut pas se propager latéralement. On part d'un répertoire " parent " et on descend dans un de ses sous-répertoires, qui lui-même peut être le " parent " d'autres répertoires. Dans le cas de figure, le répertoire " parent " des répertoires c, s, l, devs, etc. est le répertoire principal de la disquette. Le répertoire devs est le répertoire " parent " des répertoires printers, keymaps et clipboards. J'insiste un peu sur cette terminologie car vous trouverez cette nomenclature de répertoires racine (root) et de répertoire parent dans beaucoup de programmes d'application.

La commande qui permet les ascensions et les descentes dans nos différents étages de cavernes s'appelle **CD** (*current directory* ou *change directory*) . Je préfère pour ma part la première appellation (current directory, répertoire courant), car si vous tapez CD sans rien d'autre, elle vous affiche le nom du répertoire courant, c'est-à-dire de celui dans lequel vous vous trouvez.

Exerçons-nous:

ouvrons un CLI, ou un SHELL, en cliquant deux fois dans l'icône ad hoc, nous avons dans la fenêtre qui vient de s'ouvrir:

1>

la disquette Workbench étant dans le lecteur n°1, tapons **cd df0:**

(ne vous demandez pas pourquoi je vous demande de faire précisément cd df0: , c'est pour nous retrouver à coup sûr à un endroit donné, nous verrons ceci en détail plus tard)

on obtient, si on a un CLI

1>
1>cd df0:
1>

ou, si on a un SHELL

1>
1>cd df0:
1.Workbench1.3 >

Le numéro (ici 1) est celui du processus CLI ou SHELL qui gère la fenêtre dans laquelle vous travaillez. Il peut y en avoir plusieurs en fonction simultanément, n'attachez donc pour le moment pas d'importance à ce numéro) .

On voit immédiatement un avantage du SHELL sur le CLI: il indique le nom du répertoire courant. On peut obtenir ceci également dans le CLI, mais il faudra faire appel à des utilitaires du domaine public. (Pour ceux qui ne veulent pas attendre, il existe une librairie et un jeu de commandes de remplacement qui s'appelle *ARP*, voir entre autres la disquette FISH 123).

Descendons

Descendons d'un cran

1.Workbench1.3 > cd devs

résultat:

1.Workbench1.3:devs >

encore un coup

1.Workbench1.3:devs > cd keymaps

résultat

1.Workbench1.3:devs/keymaps>

et nous voilà au second sous-sol. Comme il y fait frais et que nous n'avons pas emporté la lampe qui permet d'y voir quelque chose, dépêchons-nous de remonter.

Remontons

1.Workbench1.3:devs/keymaps > cd /
1.Workbench1.3:devs > cd /
1.Workbench1.3 >

la remontée est nettement plus rapide grâce à la syntaxe *cd /* qui nous ramène chaque fois au répertoire parent sans avoir à en donner le nom.

Si vous aviez travaillé dans un CLI au lieu d'un SHELL, il aurait fallu compter les marches puisque le CLI ne vous dit pas où vous êtes.

Nous aurions aussi pu remonter d'un seul coup au répertoire racine comme ceci:

1.Workbench1.3:devs/keymaps > cd Workbench1.3:
1.Workbench1.3 >

ou encore comme ceci:

1.Workbench1.3:devs/keymaps > cd //
1.Workbench1.3 >

mais par contre *cd ///* nous aurait attiré le message:

Can't find *///* car il n'y a pas moyen de remonter au-dessus du rez-de chaussée, rappelez-vous, c'est un jeu de cavernes.

Les Chemins

L'ensemble *"Workbench1.3:devs/ keymaps"* s'appelle un chemin (path). Un autre chemin serait *"Work bench1.3:fonts/topaz "*.

En fait, on peut aller directement d'une caverne d'un niveau à une caverne d'un autre niveau et à un tout autre endroit du territoire, il suffit d'indiquer le chemin complet.

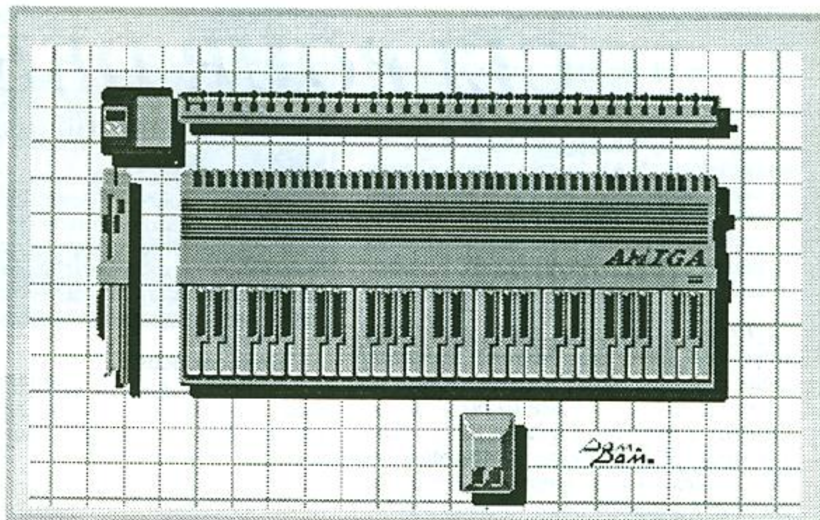
Par exemple, pour aller du répertoire keymaps au répertoire topaz, il suffit de faire:

1.Workbench1.3:devs/keymaps > cd Workbench1.3:fonts/topaz



AMIGA SOUND MACHINE

par Nicolas Fournel



dessin par dominique frattali

Sur nos ondes ce mois-ci un reportage exclusif de notre envoyé spécial au coeur des circuits sonores de l'Amiga , pour comprendre comment est créé aujourd'hui le son de demain , grâce à la technologie DMA mise au point dans les studios Commodore .

« A-News: pour ceux qui ont quelque-chose entre les oreilles... »

Partie I :
Définir et lancer un son par le DMA

1... 2... 3... oui ?... c'est à moi là ?... ok j'y vais... Eh bien nous sommes donc ici en direct au plus profond des Customs Chips , c'est assez impressionant je dois le dire , et c'est ici qu'est créé le son que vous entendez tous les jours en allumant votre Amiga. Ce dernier dispose de 4 canaux sonores , les canaux 0 et 3 formant la voie stéréo gauche et 1 et 2 la voie stéréo droite. A chacun d'eux correspond un canal DMA.

C'est par ce canal DMA qu'un son stocké en CHIP MEM sera directement émis à travers un convertisseur digital/analogique (l'opération inverse de la digitalisation quoi...). Outre le canal DMA entrent en jeu un certain nombre de registres qui servent à définir le son que l'on veut obtenir en sortie.

Il existe un tel jeu de registres pour chaque canal. Je me dirige maintenant vers eux... on peut distinguer :

1 Les registres de localisation

canal	nom	adresse
0	AUD0LCH	$DFF0A0
	AUD0LCL	$DFF0A2
1	AUD1LCH	$DFF0B0
	AUD1LCL	$DFF0B2
2	AUD2LCH	$DFF0C0
	AUD2LCL	$DFF0C2
3	AUD3LCH	$DFF0D0
	AUD3LCL	$DFF0D2

Les registres AUDxLC sont des registres 32 bits divisés en 2 mots de 16 bits de façon à fournir un vecteur de poids fort et un vecteur de poids faible qui contiendront l'adresse du début de la table d'onde, les 3 bits de poids fort étant dirigés vers le premier registre AUDxLCH et les 16 bits de poids faible vers le second AUDxLCL selon les conventions de la programmation du 68000. Cette table d'onde devra se situer en Chip Mem et débuter à une adresse paire. Elle sera constituée d'un nombre pair d'échantillons codés sur 8 bits,prenant des valeurs de -128 à +127.

Exemple d'un signal en dents de scie :

```
table : dc.b 0, 40
        dc.b 80,120
        dc.b 80,40
        dc.b 0,-40
        dc.b -80,-120
        dc.b -80,-40
```

table correspond à l'adresse paire de départ de la table d'onde en Chip Mem. On initialise généralement les 2 registres AUDxLCH et AUDxLCL en une seule fois de la façon suivante :

```
move.l  #table,AUD0LCH ; pour le canal 0
```

2 Les registres de longueur

canal	nom	adresse
0	AUD0LEN	$DFF0A4
1	AUD1LEN	$DFF0B4
2	AUD2LEN	$DFF0C4
3	AUD3LEN	$DFF0D4

Le DMA 'raisonnant' (et non pas résonnant, encore qu'ici...) en mots binaires on y inscrira la longueur de la table d'onde en nombre de mots et non pas en nombre d'octets.

Exemple pour le signal en dents de scie du dessus :

```
move.w    #6,AUD0LEN  ; pour le canal 0
```

C'est évident mais mieux vaut tout de meme le rappeler, AUDxLEN est un registre de 16 bits, la plus grande valeur qu'il est donc susceptible de prendre est $FFFF soit 65535. Le DMA son peut donc traiter des tables d'onde de 131070 échantillons maximum d'un seul coup. Si c'est largement suffisant pour ce petit signal en dents de scie,il faudra en tenir compte par exemple lors de la 'découpe' d'une chanson pour la digitaliser.

3 Les registres de période

canal	nom	adresse
0	AUD0PER	$DFF0A6
1	AUD1PER	$DFF0B6
2	AUD2PER	$DFF0C6
3	AUD3PER	$DFF0D6

Ces registres contiennent la période du son. Elle est définie par : période = 1 / (taux d'échantillonage * durée d'un cycle de bus) la durée d'un cycle de bus est de 279,365 nanosecondes (10^-9 s) le taux d'échantillonage vous est donné lorsque vous digitalisez un son. Par exemple si vous digitalisez un son en 10 kHz la période sera de 1 / (10000 * 279,365*10^-9) = 357.954 soit 358

De plus, le taux d'échantillonage est défini par : taux d'échantillonage = fréquence * nb d'échantillons par oscillation ce qui nous permet de jouer de n'importe quel son digitalisé comme d'un instrument. En effet reprenons par exemple le son en dents de scie vu plus haut ; pour faire un La classique



à 440 Hz le taux d'échantillonage va etre de : taux d'échantillonage=440 * 12 (il y a 12 échantillons) soit 5280 Hz d'où la période = 1 / (5280 * 279.365*10^-9) = 677.944 soit 678

```
move.w    #678,AUD0PER ; pour le canal 0
```

4 Les registres de volume

canal	nom	adresse
0	AUD0VOL	$DFF0A8
1	AUD1VOL	$DFF0B8
2	AUD2VOL	$DFF0C8
3	AUD3VOL	$DFF0D8

Ces registres acceptent des valeurs de 0(inaudible) à 64 (intensite maximale), lesquelles donnent une commande logarithmique du volume mieux adaptée aux phénomènes audios qu'une échelle linéaire.

Une fois tous ces registres initialisés, reste à ouvrir le canal DMA correspondant au canal audio souhaité. Cela se fait, une fois n'est pas coutume, grace au célébrissime registre DMACON d'adresse $DFF096.

Nous rappelons à nos auditeurs que : le bit 15 de ce registre doit etre fixé à 1 en écriture,le bit 9 est un interrupteur général pour le DMA, les bits 0 à 3 sont les bits de validation des canaux 0 à 3 du DMA son.

Ainsi pour lancer le son du canal 0 :

```
move.w    $8201,DMACON
```

avec $8201 = $8000 (bit 15) + $200 (bit 9) + $1 (bit 0)

Démoniaaaaaak ! Nous allons maintenant assister au lancement en direct du son que nous venons de définir, attention....

```
start:  move.l   #table,$dff0a0
        move.w   #6,$dff0a4
        move.w   #678,$dff0a6
        move.w   #64,$dff0a8
        move.w   #$8201,$dff096
        rts
table:  dc.b     0,40,80,120,80,40,0,-40,-80,-120,-80,-40
```

« » Hein ?.... Quoi ?.. comment çà, pas de son ?

Veuillez nous excuser... un petit incident technique... les facéties du direct.... oui ? Ah, bien sur ! N'oubliez pas de faire un bon vieux *NoFastMem* si vous avez une extension mémoire, ou faites une boucle qui recopie la table d'onde en Chip Mem si nécessaire. Bon, c'est pret là ? Ok, on refait un essai :

« Biiiiiiiiiiiii...... » Géniaaaal ! Cà c'est de la radio ! Only Amiga makes it possible !!! (euh... quoique là...). M'enfin «...iiiiiiii.... » mais faites le taire, quelqu'un... «...iiiiii... »

« A-News : le journal qui ne s'éteint jamais.... iiiii... »

Partie II : Arrêter un son

(au bon moment)

- Mais, comment on arrete tout ce raffut maintenant ?

C'est une bonne question, et je vous remercie de me l'avoir posée mais voyons tout d'abord ce qui se passe une fois le canal DMA activé. Avant que le controleur DMA ne prélève les premiers échantillons de la mémoire, il copie le contenu des registres AUDxLC et AUDxLEN dans des registres internes (auxquels nous n'avons pas accés). Une fois ces deux transferts effectués une interruption audio est libérée (chacun des 4 canaux est apte à libérer sa propre interruption), c'est seulement à ce moment que le controleur DMA commence à prélever des échantillons de données 2 par 2 (c'est à dire mot par mot). A chaque fois il décrémente de 1 le registre interne initialisé avec la valeur de AUDxLEN et qui fait office de compteur. Une fois ce dernier arrivé à 0, une oscillation complète a été prélevée. Les registres AUDxLEN et AUDxLC sont à nouveau lus, il y a une nouvelle interruption, et le processus recommence.... indéfiniment si on ne l'arrete pas.

Or donc, fidèles zoditeurs qui connaissez actuellement les affres d'un bip prolongé à 440 Hz (surtout que bien aiguisé, un signal en dents de scie, çà fait toujours trés mal...), voici venu le temps de la délivrance : pour stopper un son lancé avec le DMA, vous pouvez : directement fermer le canal DMA, en annulant le bit correspondant dans DMACON (bit du canal à 1 et bit 15 à 0) soit, pour notre exemple :

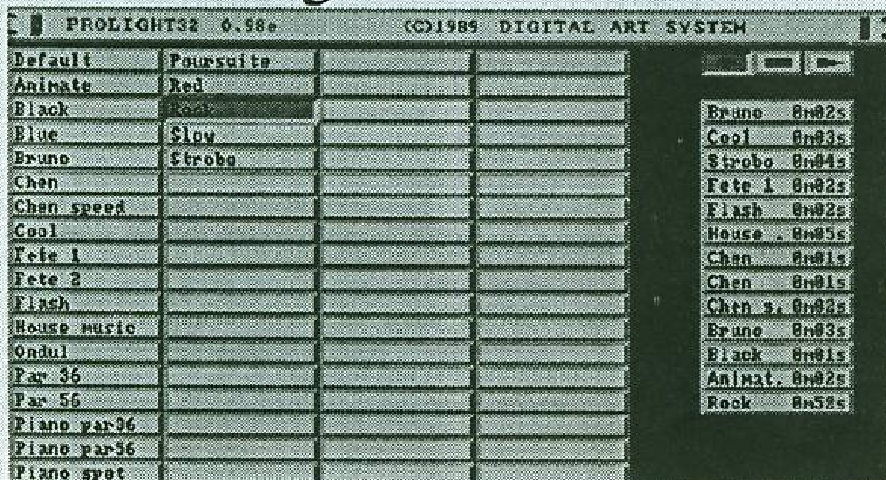
```
move.w    #$1,$DFF096 ;ferme le canal DMA son 0
```

«... iiiip. » Ouf! Cà fait du bien quand çà s'arrete!

Vous pouvez également mettre le volume à 0 dans AUDxVOL, ce qui n'est pas vraiment un arret mais qui soulage tout de meme bien les oreilles. Dans les 2 cas l'arret est immédiat.

Mais vous pouvez aussi - puisque le controleur DMA travaille sur ses registres internes - changer le contenu des registres AUDxLC et AUDxLEN. Ainsi lorque l'os-

Amiga en Boîte



Le premier système de contrôle de lumière entièrement digitalisée pour boîtes de nuit tourne sur Amiga. Il s'appelle ***PROLIGHT***, de *Digital Art System* Prolight permet la pré-programmation de séquences lumières, qui sont stockées sur disquette. Il n'y a plus besoin d'un technicien specialisé pour contrôler les effets speciaux, c'est l'Amiga 2000, équipé de deux ou trois cartes spéciales qui analyse le son et contrôle les alimentations électriques.Il y a trois versions - ***PL32*** (16 sorties statiques et 16 sorties dynamiques), ***PL64*** (32/32), et ***PL96*** (64/32). Ils seront disponiblesfin Juin avec documentation en français, anglais ou allemand. Les prix publics (sans ordinateur) commencent à 19900FHT. Digital Art. SARL, 1 avenue Girardot, 95160 Montmorency. Tél (1)34-17-04-58, 39-64-45-29. Cette société sortira en Septembre une gamme de régies pour théâtres.

cillation en cours sera terminée, vos nouvelles données seront automatiquement chargées dans les registres internes. Vous pouvez dans ce cas faire pointer AUDxLC sur la suite de la digit' ou bien sur une table d'onde vide qui fera le silence, par exemple :

```
move.w    #table_vide,$DFF0A0
move.w    #1,$DFF0A4

table_vide: dc.b0,0
```

Quelle que soit la méthode pour laquelle vous opterez, vous allez rapidement vous rendre compte que tout ceci irait tout de meme mieux si l'on disposait d'un moyen pour savoir quand se termine une oscillation, c'est à dire quand le son aura effectué un cycle.

En fait, nous disposons d'un tel moyen : comme le canal DMA libère une interruption à chaque fois qu'il a recopié des valeurs dans ses registres internes, et que cela se passe avant de prélever les échantillons, le son aura effectué n cycles à la (n+1)ième interruption. Il suffit donc d'autoriser les interruptions du canal sonore souhaité et d'en tenir une petite comptabilité.

Celles-ci sont de niveau 4 et le vecteur d'interruption de ce niveau a pour adresse $70. Pour autoriser une interruption il suffit de mettre les bits 15, 14 et le bit correspondant au canal souhaité à 1 dans le registre INTENA d'adresse $DFF09A et pour savoir s'il y a demande d'interruption on teste ce meme bit dans le registre INTREQR ($DFF01E), les canaux audios 0 à 3 correspondant respectivement aux bits 7 à 10 de ces 2 registres.

Armés de ces quelques indications vous etes à meme de comprendre le listing qui accompagne ce reportage à sensations. Il joue 'cycles' fois une oscillation décrite à partir 'table'. Pour cela, chargez à partir de ce label une table d'onde (de préférence une digit' de musique pour bien différencier les cycles). Atention elle ne doit contenir que les échantillons et pas d'entete IFF (utilisez par exemple l'option de sauvegarde Dump sous Perfect Sound).

C'est tout pour aujourd'hui, je rends l'antenne...

Eh bien merci... c'était notre envoyé spécial en direct des circuits audios. Si cette introduction un peu théorique à la programmation du son sur Amiga vous a posé quelques problèmes, je vous rappelle que vous pouvez poser vos questions au standard de la radio (36 15 code DEEP BAL ASM), je me ferai un plaisir d'y répondre. Alors restez bien calés sur la fréquence, and don't forget :

« A-News ; pas de blabla, rien que du 'miga... »



'Egyptienne', un des dessins de *Graphik Strip II*, slide-show réalisé sur A500 par Francois Rimasson (La Fonderie, 35170 Bruz.).

Il écrit : Qui que vous soyez, createur de demos, maison d'edition de jeux, particulier, vous pouvez me contacter pour realiser des graphismes, des animations, et pourquoi pas des jeux ! Je cherche egalement toutes les bonnes demos graphiques, ainsi que tous les bons slides. Attention, je ne suis ni un pirate, ni un copieur; c'est donc inutile de me contacter pour echanger, vendre ou acheter des programmes pirates.

LISTING EN ASSEMBLEUR

```
cycles =3                                   ;nombre de cycles à jouer
                                            ;
start:    move.w   #$4000,$dff09a           ;interdit toutes les interruptions
          move.l   $70,oldirq               ;sauve le vecteur irq4
          move.l   #newirq,$70              ;fait pointer irq4 sur notre routine
          move.w   #$c080,$dff09a           ;réautorise les interruptions et en
                                            ;particulier celle du canal audio 0
                                            ;
          move.l   #table,$dff0a0           ;pointe sur la table d'onde
          move.w   #65367,$dff0a4           ;<- mettez ici la longueur,
          move.w   #400,$dff0a6             ;<- la période,
          move.w   #64,$dff0a8              ;<- et le volume de votre son
          move.w   #$8201,$dff096           ;ouvre le canal DMA-son 0
          move.w   #cycles+1,d1             ;on attend cycles+1 interruptions
                                            ;
loop:     cmp.w    #0,d1                    ;était-ce le dernier cycle ?
          beq      end                      ;si oui on va à la sortie
          jmp      loop                     ;sinon on attend encore ...
                                            ;
end:      move.w   #1,$dff096               ;ferme le canal DMA-son 0
          move.w   #$4080,$dff09a           ;interdit les interruptions
          move.l   oldirq,$70               ;restaure le vecteur irq4
          move.w   #$c000,$dff09a           ;reautorise les interruptions
          rts                               ;c'est déjà fini , snif ...
                                            ;
newirq:   move.w   $dff01e,d0               ;regarde qui a provoqué l'interruption
          btst     #7,d0                    ;est-ce le canal 0 ?
          beq      endirq                   ;dans le cas contraire on sort
          move.w   #$80,$dff09c             ;sinon on traite l'interruption :
          sub      #1,d1                    ;çà en fait une de moins
endirq:   dc.w     $4ef9                    ;reprise du traitement normal de l'irq
oldirq:   dc.l     0                        ;par un JMP (oldirq) : $4ef9 = JMP
                                            ;
table:                                      ;début de la table d'onde
```



LIVRE

COMPRENDRE ET BIEN EXPLOITER SON AMIGA

par Yves Brazeau et Daniel Garant.

Ce livre canadien d'à peu près 350 pages est d'une lecture facile et aborde l'Amiga selon une progression logique.

C'est un livre pur débutants, il ne descend pas très profondément dans les détails, mais il donne un tas d'indications élémentaires mais précieuses sur des choses "supposées connues" mais sur lesquelles les idées ne sont pas toujours claires.

Il y a des idées intéressantes, comme par exemple de donner à chacune des commandes du CLI une cote de difficulté d'apprentissage de 1 à 5, 5 étant défini comme " très difficile ou même dangereuse "

Il y a le description complète de toutes les commandes, qui se limite à première vue à une bonne traduction du manuel de l'AmigaDos. La limitation consiste dans le fait qu'il n'y a pas plus d'exemples que dans le texte original, alors que ce sont souvent les exemples qui font comprendre ce que le texte descriptif de la commande exprime nécessairement de façon très concise et parfois sybilline.

Il y a aussi la description de tous ces gestionnaires qui font le charme et le mystère de l'Amiga, comme AUX: et PIPE: Je regrette pour ma part l'absence d'exemples pour PIPE: car c'est une outil fort intéressant mais pas évident à comprendre du premier coup.

On trouve encore un chapitre d'analyse détaillée de startup-sequences, et quelques indications rapides sur les modes de représentation graphique de l'Amiga.

Il y a enfin le chapitre 10, qui s'intitule " Quelques programmes de service ", et qui à mon avis serait la perle de ce bouquin s'il était un peu plus complet. On y voit décrits deux utilitaires classiques du domaine public, à savoir DIR-UTIL, et NEWZAP, et deux utilitaires du système, à savoir FixFonts et FontEd. Par contre on découvre avec plaisir une disquette remplie d'une sélection très intelligente d'utilitaires du domaine public.

Il y a un tiroir d'antivirus contenant entre autres VirusX3.1 et d'intéressants textes (en anglais) sur le virus IRQ ; le tiroir disquettes qui contient DiskCat, DirUtil, Newzap, QuicCopy, Recoverall ; le tiroir DOS qui contient DiskX, FileMap et Shortcut ; le tiroir image qui contient AutoPics, Show et ScnDmp ; et le tiroir Utilitaires qui contient Arc, Zoo, FunckKey, SetIconType, DMouse, ScreenX et Warp. Enfin, dans le tiroir c , on trouve Viewer, un utilitaire de lecture de textes encore plus agréable que le More du 1.3, car on fait défiler le texte dans un sens ou dans l'autre rien qu'en cliquant dans le haut ou dans le bas de la fenêtre.

J'ai rarement vu une anthologie aussi complète et d'aussi bonne qualité sur une seule disquette. Messieurs les Canadiens, chapeau bas.

Ce livre peut s'obtenir actuellement en envoyant un mandat poste de 35 dollars canadiens à l'adresse suivante (distribution française recherchée):

Editions Le Grand Moulin
1016, rue Charles-Garnier
Drummondville, Québec
CANADA J2B 2H4.

Concours Amiga Basic

Les Gagnants de Giorgio

Tel que promis je vous transmets pour publication la liste des gagnants au Concours ABC (Amiga Basic Contest).

Voici, en ordre alphabétique, leurs noms:

Eric AMRAM
Eric BROONER
Vincent CHAMPAIN
Pierre COLLE
Roland FREMERY
Arnaud LADRECHE
Pascal MACOUIN
Rodolphe PINON
Olivier ROZIER

Nos remerciements, une fois de plus, vont aux sponsors qui ont offert les primes:

Monsieur Thierry MARTIN, Nancy Picard et Diana Walsh de Discovery Software sans oublier un lecteur et collaborateur d'A-News qui désire garder l'anonimat.

Merci aussi à tous les autres qui ont participé au Concours.

AMIGAlement Vôtre,

Giorgio Cupertino

C'EST GRAVE, DOCTEUR?

Saviez-vous que l'Amiga, de la même façon qu'une victime désigne son meurtrier dans un roman d'Agatha Christie, est capable de dénoncer le composant qui lui fait des misères? Cela se passe au boot (bien entendu, il faut au moins qu'il s'allume). Selon la couleur de l'écran, il est possible de faire un diagnostic rapide et succinct. Certes, cela ne peut servir qu'aux petits bidouilleurs électroniciens qui redoutent de se voir séparés de leur machine préférée pendant trois mois, le temps que le S.A.V. leur renvoie l'ordinateur d'un autre à la place. Mais la satisfaction de vous coucher moins idiot ce soir ne vous donne-t-elle pas envie d'aller au bout de ces quelques lignes? Voici donc ces codes (merci à Cc de me les avoir fournis):

Gris Foncé: Hardware OK
Gris Clair: Software OK
Rouge: Problème dans la ROM
Jaune: Détection d'une exception inattendue du microprocesseur
Bleu: Problème pendant la vérification des registres des circuits spécialisés
Vert: Problème pendant la configuration de la mémoire ou problème du contrôleur Fat Agnus

- Et si mon moniteur est monochrome, m'sieu? me demande-t-on au fond de la classe.

- Simple, réponds-je , allez au bistrot du coin boire quelques verres de rhum et s'il est de bonne qualité, vous aurez le relief en prime.



VOICI LA PREMIERE D'UNE SERIE DE REVUES DE PROGRAMMES DU DOMAINE PUBLIC PAR PIERRE ARDICHVILI

ConMan

Nous nous proposons d'ouvrir ce mois une revue des programmes du domaine public. Il ne s'agit pas d'informer les lecteurs d'A-News sur les sources de programmes du domaine public, voyez pour cela la lettre de Giorgio Cupertino (Ed: Ne cherchez pas, le *Newsletter* n'existe plus, nous essayons d'organiser au plus vite autre chose), *ou les catalogues de maisons qui diffusent ces programmes. Pour vous procurer un ou plusieurs programmes donnés, sans nécessairement avoir à acheter plusieurs disquettes puis faire un tri, vous pouvez toujours utiliser les petites annonces de la revue, ou mettre un message dans DEEP.*

Notre but sera de présenter ici des programmes de D.P., un peu à la manière dont on fait l'essai d'un programme commercial, mais d'une manière moins exhaustive car cela prendrait beaucoup de place; par ailleurs la découverte fait partie du jeu et les inévitables déconvenues sont infiniment moins coûteuses que dans le cas des programmes commerciaux.

Cette rubrique se veut interactive; envoyez-nous vos expériences, nous essayerons de les reproduire afin de publier des choses dont nous soyons raisonnablement sûrs, puis nous mettrons ceci en forme. Les programmes du D.P. sont d'une qualité variable, comme les programmes commerciaux d'ailleurs (hélas !) mais les auteurs américains de programmes D.P. font souvent et cyniquement mais valablement remarquer que pour le prix de la disquette ou de la modeste contribution qu'ils demandent, on ne peut pas nécessairement s'attendre au même niveau d'effort et de documentation que dans le cas d'un programme qui vaut 500 ou 2000 F. On trouvera donc de tout dans le D.P., depuis le programme qui ne fait que faire apparaître un GURU et dont on ne saura donc jamais ce qu'il fait au juste, jusqu'au programme d'une utilité et d'une qualité exemplaires, en passant par tous les cas possibles d'incompatibilité et d'ambiguité, voire d'absence totale de documentation.

Nous commencerons par un programme qui offre des fonctions absentes du CLI et du SHELL: il s'agit de ConMan.

ConMan

Présentation générale

ConMan1.3 est disponible sur ***Fish # 165***. Il s'agit d'un programme du type *SHELL*, c-à-d. qui offre au premier chef la possibilité de modifier des lignes de commande en déplaçant le curseur, et qui maintient un historique des commandes exécutées, que l'on peut rappeler en utilisant les touches "*flèche en haut*" et "*flèche en bas*" du clavier, puis exécuter par pression de la touche "*Retour*", exactement comme dans l'AmigaShell. L'originalité de ConMan dans ce domaine réside dans la possibilité de sauver le contenu du buffer qui mémorise les commandes, dans un fichier que l'on peut rappeler par la suite, ou même créer par *ED* (ou par un traitement de texte, à condition de sauver en mode ASCII). On peut donc se constituer des séries de commandes que l'on utilise souvent, par exemple lors des compilations de programmes ou lors des modifications de la *Startup-Sequence*.

Pour modifier les lignes, les touches de fonction spéciales *F7* et *F8* permettent d'effacer des mots entiers, en avant ou en arrière; on peut retrouver une commande dans le buffer en en tapant les premières lettres puis *F5* ou *F6* selon que l'on veut la rechercher dans la partie du buffer située avant ou après la commande affichée.

Ceci n'est qu'un énoncé partiel, mais le résultat est une énorme économie de frappe.

ConMan possède une autre caractéristique que j'ai trouvée extrêmement commode à l'usage : en pressant *F1* la fenêtre CLI se réduit à une taille minimale en haut et à gauche de l'écran; une autre pression sur *F1* lui rend sa taille et son emplacement précédents. *F2* étend la fenêtre CLI à tout l'écran, une seconde pression sur *F1* la ramène à sa taille initiale.

La clé *F9* fait passer la fenêtre CLI à l'avant ou à l'arrière-plan, la clé *F10* fait de même pour l'écran du Workbench. Néanmoins il faut pour cela que la fenêtre CLI soit activée. Nous verrons plus loin sous la rubrique "*Défauts*" ce que cela signifie.

Que manque-t-il à ConMan ?

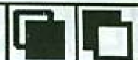
❑ le rappel du path après le numéro du CLI, comme dans le SHELL, exemple :

2.SYS/c >

On l'obtient sans peine en utilisant la commande *PROMPT* de la **librairie ARP**, j'en parlerai dans une autre rubrique.

❑ la possibilité d'avoir des commandes résidentes comme dans le SHELL. Ceux qui ont lu l'essai de WB 1.3 dans le numéro 10 de A-News savent ce que j'en pense. Je signale que l'auteur de ConMan, William S. Hawes, commercialise un programme qui s'appelle WShell et qui combine les avantages de ConMan de d'AmigaShell. Il coûte 50$ aux U.S. *(Ed: voir A-News N°12, page 30)*

❑ la possibilité d'ouvrir un CLI a tout moment par une pression de touches



(généralement Esc-Amiga gauche). Ceci peut s'obtenir par les programmes du D.P. POPCLI ou MachII par exemple, tous deux compatibles avec ConMan. Ne vous effrayez pas, leur installation est facile, et cela ne vous coutera que deux lignes de plus dans votre startup-sequence.

❑ la possibilité d'activer les touches de fonction *F1* à *F10* (en conjonction avec une des touches Amiga, CTRL ou ALT pour ne pas entrer en conflit avec l'utilisation de ces touches par les programmes d'application). Pour cela, il faudra utiliser des programmes comme MachII, Funckeys ou SetKey. Ce dernier, depuis peu dans le domaine public, est le seul qui m'ait donné satisfaction, nous y reviendrons dans un autre article.

Défauts et incompatibilités

❑ Les touches F9 et F10 de changement de plan de la fenêtre CLI et de l'écran en service, me semblent bien moins pratiques que la combinaison Amiga gauche-M offerte par MachII par exemple.

❑ La seule incompatibilité que j'ai trouvé est avec le tableur du D.P. AnalytiCalc. Il y a apparemment un conflit pour l'utilisation de l'unité RAW: . Si vous utilisez AnalytiCalc, il faudra éviter de lancer ConMan, ce qui est un problème car:

❑ ConMan se lance au CLI ou dans la Startup-Sequence. Par contre on ne peut pas l'enlever sauf en re-bootant avec une autre Startup-Sequence , ou alors avec TaskControl à condition de savoir sous quel numéro de CLI ConMan a été appelé. Il faut croire que W.Hawes avait vachement confiance dans son programme, et, sauf le cas cité d'incompatibilité avec Analyticalc, je pense jusqu'à présent qu'il avait raison.

❑ Les versions antérieures à la version 1.3 de ConMan avaient un bug principal: l'action rapide et répétée de F1 ou F2 causait parfois un GURU. Ceci a été éliminé.

❑ Lorsqu'on "iconifie" la fenêtre CLI par F1 puis qu'on lui rend sa taille antérieure par F2, le contenu de la fenêtre avant ces opérations n'est pas restitué.

Documentation

La documentation est très complète, 6 pages de 80 lignes. Je l'ai traduite en Français, mais je ne sais pas quand W.Hawes rendra disponible une disquette avec cette doc en français. Si l'un d'entre vous la veut, qu'il me laisse un message en BAL (ZORGLUB) sur DEEP en spécifiant le mode de transmission préféré (papier, disquette ...).

Conclusion

Si vous êtes en contact fréquent avec l'Amigados, faites-vous à base de ConMan et d'un choix des autres programmes cités une interface utilisateur à la hauteur de l'Amiga, celle que Commodore aurait pu nous fournir à la place de l'AmigaShell. J'ai écrit dans ce sens au Marketing de Commodore aux U.S. et en France, et j'ai plaisir à signaler que les deux services m'ont répondu très aimablement (il faut dire aussi que le ton de mes suggestions était également aimable; on n'attire pas les mouches avec du vinaigre, c'est bien connu ...). On verra dans quelle mesure ils en tiendront compte lorsque sortira WB 1.4.

Appel aux expériences

Si vous avez des expériences de ConMan qui contredisent ce qui précède, ou le complètent, écrivez-les à *A-News*, ou sur ***DEEP*** en rubrique *Astuces*, nous publierons ce complément d'information. Merci à tous.

(Ed: ConMan sera bientôt disponible en téléchargement sur 36-15 DEEP.)

ConMan, complément d'information

Le présent article sur ConMan a été écrit avant la parution dans le numéro 12 d'A-News du texte figurant en page 30, intitulé " Vous avez le choix, Newcon ou ...ConMan ?

Cet article répondait indirectement à une critique que j'avais faite à ConMan, qui était de ne pas fournir l'indication du chemin avec le prompt, comme le fait le SHELL. J'avais émis cette critique car je croyais à l'époque que ConMan ne marchait qu'avec le CLI. L'article du numéro 12 montre le contraire.

Pour avoir avec l'AmigaShell tous les avantages de ConMan, voici comment procéder:

1/ enlever la ligne *mount newcon:* dans la startup-sequence

2/ installer ConMan comme indiqué dans la doc, en particulier copier ConHandler dans L: , et lancer ConMan par la commande munie des paramètres à votre goût, dans la startup-sequence

3/ utiliser la séquence " Shell-Startup " suivante:

alias ns newshell con:0/0/640/150/-ConShell

shellprompt "*e[0;33;41m %N*e[0-m %S*e[0;33;40m>*e[0m"

alias es endshell

la première ligne force en fait le SHELL à s'ouvrir en utilisant le handler de ConMan , car ce dernier se substitue à CON:

la deuxième ligne est pour faire joli, elle donne le numéro du SHELL en rouge sur fond blanc, le chemin en impression normale, puis le prompt > en rouge

3/ pour lancer un SHELL depuis le Workbench, il faut passer par *IconX* car si on se contente de mettre newshell comme default tool, le système n'est pas content car d'une part newshell tout seul cherche newcon: et ne le trouve pas, d'autre part si on a laissé newcon: monté, on se ramasse un Guru, et enfin la ligne "*default tool*" n'admet pas un libellé du type

" **c:newshell con:0/0/640/150/Conshell**"

et donne une *erreur 205*.

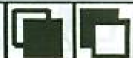
Pour utiliser IconX, mettre dans l'icône c:iconx comme default tool, et ajouter dans les tool types une ligne delay=1 et une ligne window 0/0/50/50 de manière à ce que la fenêtre d'IconX soit la plus petite et reste le moins longtemps possible.

Donner à l'icône le nom de *ConShell* et écrire un fichier script du même nom, composé d'une ligne:

newshell con:0/0/640/150/Conshell

L'ouverture du SHELL n'est donc pas immédiate, puisqu'il y a une brève apparition de la fenêtre de IconX.

Si quelqu'un a une méthode plus élégante qui marche, on la publiera volontiers. Personnellement, cela ne me gêne pas car j'ai pris l'habitude d'ouvrir mes fenêtres SHELL par Amiga-Esc, possibilité offerte entre autres par *MachII*.



GONFLEZ VOTRE BASIC A L'ASSEMBLEUR, MEME SI VOUS N'AVEZ PAS K-SEKA!

(Une technique pour récupérer les fichiers binaires à partir d'un assembleur "orthodoxe" du style Metacomco. Pour les utilisateurs de DEV-PAC, même technique qu'avec K-Seka, et opérer à partir du débogueur avec la commande S)

Les assembleurs "orthodoxes" produisent des fichiers "exécutables" qui contiennent toute une information supplémentaire destinée à une "relocation"des programmes, information tout à fait inutile pour nos besoins. Il faut donc repérer où commence et où se termine le programme strictement dit dans ce fichier. Pour cela, une fois que votre programme est au point, vous lui ajoutez deux lignes :

```
dc.b 'debu'     (avant la 1ère instruction exécutable)
.....
dc.b 'fini'     (aprés la dernière ligne)
```

et vous recompilez, en demandant la création d'un fichier exécutable sur disquette. Vous lancerez alors le programme Basic ci-dessous. Ce programme fourre tout le fichier dans une variable aa$, repère les chaines "debu" et"fini", enlève tout ce qui dépasse avant et aprés, et transfère le résultat sur disquette : c'est votre fichier binaire pur.

Noter que ce programme demande la taille du fichier créé lors de la compilation. Si vous ne la connaissez pas (cela se lit en CLI par LIST), donnez une évaluation. Le programme s'arrêtera s'il ne trouve pas la chaine "fini"; il faudra recommencer en donnant une taille plus grande.

```
INPUT "Fichier à traiter ";file0$
INPUT "Taille ";taille%
OPEN file0$ AS #1 LEN=taille%
FIELD #1, taille% AS aa$
GET #1
n1%=INSTR(aa$,"debu")+4
n2%=INSTR(n1%,aa$,"fini")
IF n2%=0 THEN
PRINT "'fini' non trouvé. Programme stoppé"
CLOSE #1 : END
END IF
a$=MID$(aa$,n1%,n2%-n1%)
CLOSE #1
INPUT "Fichier binaire à créer ";file1$
IF file1$="" THEN PRINT "Nom vide, programme stoppé" : END
n1%=LEN(a$)
OPEN file1$ AS #2 LEN=n1%
FIELD #2, n1% AS aa$
LSET aa$=a$
PUT #2
CLOSE #2
PRINT "Terminé!"
END
```

Il y a peut-être plus simple. A vous de jouer!

C. VASSALLO

DEUX SCANNERS

Un scanner est un appareil qui permet de digitaliser une image, il ressemble à une photocopieuse dont il utilise le même principe et permet d'obtenir des résolutions plus importantes qu'avec une caméra vidéo. Voici deux scanners pour documents ou images ormat A4..

UNIVERSAL SCANNER 200 DPI de chez PRINT TECHNIK

Le scanner:

Est de format A4, et possède son propre bouton de réglage de luminosité, qui, couplé au réglage du soft pour les contrastes, vous permet de sortir des images exactement comme vous le désirez. Il travaille rapidement, environ 10 secondes et est très silencieux. C'est à vous de déplacer le plateau coulissant pour le mettre en place, et il faut appuyer sur le bouton start après avoir cliqué sur le gadjet scan pour lancer le scanner. Il vaut donc mieux mettre le scanner près de votre machine, car moi, vu la place que j'ai, pour chaque opération je dois me lever pour accèder au scanner...

Le soft:

Est à mon humble avis, très mal foutu. Car la conception de ce programme a été faite pour scanner en Noir/Blanc, et l'option 16 tons de gris a surement été rajoutée après. Ce qui fait que en N/B le 200 DPI est effectif, mais que pour sortir des images 16 tons de gris, le programme ne vous fera que des copies écran ou partie d'écran. La caméra vidéo et DigiView donnent de meilleur résultats, la couleur en plus... Mais pour ce qui est du N/B, ce scanner est très bon. L'équivalent d'une photocopieuse avec l'avantage d'avoir sur disquette vos fichiers. Le soft offre 3 magnifications possibles, 1:1 qui est la résolution maximum du scanner, 1:2 et 1:4 qui est la seule à afficher 16 tons de gris. Dans ces trois magnifications il est possible de sauver tout ou partie d'écran, en 1:1 et 1:2 le soft trame pour donner l'illusion de tons de gris. On se déplace sur l'image à l'aide d'un gadjet, et un filp vertical et horizontal vous permettent d'ajuster le sens de votre image.

Aucun choix dans la résolution n'est possible, et il n'est pas non plus possible de choisir la palette et encore moins de la définir.

Ce scanner peut servir de photocopieuse, et l'imprimante thermique est utilisable avec le programme, pour imprimer d'autres fichiers IFF 16 tons de gris. Les résultats de cette impression, que ce soit en photocopieuse ou pilotée par programme, sont très moyens comparés aux résultats obtenus par les copieurs d'aujourd'hui à papier normal.

Le SCANNER SHARP JX300 couleur 300 DPI

C'est un scanner qui ne fait que ça, mais qui le fait bien.

Le manuel est en Français, et le soft aussi (sur demande). Mais quelle qualité...

Au départ, il y a déja une restriction, elle concerne la machine. En effet seul les fortunés possesseurs d'un AMIGA 2000 avec 3,5 Meg pourrons se l'offrir: Pourquoi? Parce qu'il faut mettre une carte AS-DG dans le slot du 2000. Cette carte est Distribuée par EduSoft s.a. (Genève) et le scanner lui est distribué par Computer Graphics.

Avec ce scanner, pas besoin de se lever, le mécanisme de lecture se déplace seul à l'intérieur du boitier, et la finition est très bonne. Pour faire ce test, nous avons demandé à un artiste de nous faire un ner. Première opération, le scanner fait un passage sur votre dessin et

Suite page 43





Connaître la qualité d'un calendos est relativement aisé, mais connaître la qualité d'un programme l'est moins. Nous avons pour cela quelques critères :

l'écriture : elle doit être structurée (indentation) et modulaire (séparation en procédures et fonctions)

la justesse : le résultat doit être correct (c'est loin d'être évident d'autant plus qu'on ne sait toujours pas faire des preuves de validité des programmes (pour les "gros" programmes évidemment, pas pour printf("Bon jour");). De plus le résultat attendu doit être atteint en un temps fini (problème des boucles infinies)

Les performances d'un programme se chiffrent en *Pcoût* en mémoire et en *Pcoût* en temps : un tableau de *n valeur* aura un *Pcomplexité* en espace de *n*, une matrice *n*n* aura une complexité en espace de *nA2*. Je veux maintenant trouver si un élément est dans le tableau (parcours du tableau), la complexité maximale en temps est en O(n): O symbolise la complexité en temps qui est ici de n; en effet, au pire, le n cherché sera en bout de tableau, il faudra donc passer les n cases.

La complexité moyenne est en O(n/2).

El Yeti : ZZZZZZzzzzzzzzzzz

Ben après quand on va donner des algos, il faudra connaître sa complexité pour voir si il est bon ou naze. Bon Yeti, reprends tes markers au toluène et ton Sulitzer et va le colorier plus loin.

Les Tableaux :

Pour utiliser un tableau il va falloir le déclarer par

Pvar T : tableau[1..dim] d'entier par exemple, où T est le nom du tableau comportant Pdim éléments entiers.

Si maintenant je veux une matrice je peux faire

Pvar M : tableau[1..max,1..max] de réels par exemple, ou commencer par déclarer le type colonne par

Ptype colonne = tableau[1..dim] de réels puis déclarer

Pvar M : tableau[1..dim] de colonne

Recherche d'un entier dans un tableau :

En terme algorithmique cela se traduit par "tant qu'on n'a pas trouvé et qu'on n'est pas à la fin du tableau, on teste". Soit :

```
const dimtab = 10;
var tab : tableau[1..dimtab] d'entier;
i : 1..dimtab+1;
Trouvé booléen;
debut
    Trouvé := faux;
    i := 1;
    Lire(x);
    tant que non Trouvé et i <=
    dimtab faire
    debut
            si tab[i]=x alors
            Trouvé:=vrai;
            i:=i+1;
    fin
    si Trouvé alors Ecrire("OUI,
    case n°",i-1);
    sinon Ecrire("NON");
fin;
```

La complexité est en O(n) (au pire parcours des n cases de tab[]).

Tri:

Dans le même style, on peut faire un programme de tri simple :

On récupère le minimum du tableau[1..10] à la case IMIN

On échange la valeur des cases IMIN et 1

On récupère le minimum du tableau[2..10] à la case IMIN

On échange la valeur des cases IMIN et 2 etc

Arrivé à la case 10 le tableau est trié.

la complexité de cet algo est trés mauvaise (O(n^2)).

Tableau trié :

On veut maintenant chercher si une valeur donnée est dans un tableau trié de 10 éléments entiers.

On va pour cela procéder par dichotomie, c'est à dire partager le tableau en deux, chercher dans quelle partie se trouve la reponse (Gauche ou Droite), puis recommencer le partage en deux avec la bonne partie, etc.

```
programme DICHOTOMIE;
const dim:=13;
var Milieu, Gauche, Droite, X : entiers;
Trouve : booleen;
T : tableau[1..dim] d'entiers;
debut
    Gauche:=1; Droite:=dim;
    Trouve:=faux;
    Lire(X);
    tant que non Trouve et
Gauche<=Droite faire
    debut
        Milieu:=(Gauche+Droite) div 2;
        si T[Milieu]=X
        alors Trouve:=vrai
        sinon si T[Milieu]>X
        alors Droite:=Milieu-1;
        sinon Gauche:=Milieu+1;
    fin
    si Trouve alors Ecrire("OUI, case",Milieu)
    sinon Ecrire("NON")
    fin.
```

Essayez sur un exemple.

En terme parler comme il faut que bien et tout l'algo s'écrit "tant qu'on peut (Gauche<=Droite) et qu'on doit (Trouve=faux), on cherche".

La complexité est dans ce cas en O(Log n). Pour un tableau de 10^6 éléments, il faudra 10^6 opérations pour un algo en O(N), et seulement 20 coups pour un algo en O(log N)!

Algorithme du drapeau francais :

Un tableau de N cases contient une couleur par case parmis le bleu, le blanc et le rouge (pour les lecteurs belges, remplacez par du noir, du jaune et du rouge; désolé pour les suisses, l'algo ne fait pas de croix).

En un seul parcours du tableau, on veut ranger les cases dans l'ordre tous les bleus, tous les blancs, puis tous les rouges.

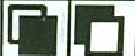
On a : I, indice de position, B position libre après les bleus, et R, position libre avant les rouges.

```
debut
R:=N; B:=1; I:=1;
tant que I<=R faire
debut
    si T[I]=rouge alors
    debut
            Echanger(I,R);
            R:=R-1;
            si T[I]=blanc alors I:=I+1;
    fin
    sinon
    si T[I]=bleu alors
    debut
            Echanger(I,B);
            B:=B+1;
            I:=I+1;
    fin
sinon I:=I+1;
fin
fin.
```

Sur ces dires nous allons nous quitter.

Chorizo Kid

(Faut que j'arrête de boire, moi, sinon je vais finir par faire des articles sérieux) EL YETi dort déjà depuis longtemps à cause des actions conjugées du tolune dans les narines, du sulitzer à haute dose et du chorizokid à drapeaux



LE COIN C : STRUCTURE D'UN PROGRAMME EN LANGAGE C

Et pour cette première énigme, c'est à Mauricette de lancer la roue....

- Pour 1000 Brouzoufs, je dis un X.

- Non, désolé, il n'y a pas de X; la main passe à Marcel....

- Pour 250 Zlotys, je dis un Z.

- Pas de Z. C'est donc à Batchman de lancer la roue....

- Pour 50 Pesos, euh... un C?

- Il y en a un! Et plus de consonnes. Vous me dites?

- Euh... C.

- Oui,bravo! Mais comment avez-vous trouvé si vite?

- Je ne sais pas, peut-être l'Intuition...

Dans la lignée de Chorizo Kid, je reprends l'initiation au langage C car vous êtes nombreux à nous en demander. Il s'agit ici de vous apprendre à programmer en C. Mais on ne fait pas de bons programmes sans bons algorithmes. Voyez donc pour ça les articles d'ASD de mon compère (Je rappelle qu'ASD ne signifie pas "Alcool, Sexe et Drogue" mais "A Soigneusement Déboguer").

Nous parlerons cette fois-ci de la structure des programmes C mais pour ne pas trop en dire à la fois, nous aborderons plus tard la compilation séparée. Nous considérons donc le cas où un programme est contenu en entier dans un fichier.

Qu'est-ce qu'un programme C? Un ensemble de déclarations. C tout.

Ces déclarations peuvent être de variables ou de fonctions. Parmi celles-ci, une est particulière, c'est la fonction main qui constitue l'ossature du programme.

Tout de suite, un exemple psycho-socio-pédagogique ayant pour but

d'insérer dans la société informatisée à l'aube du XXI' Siècle le Yéti le plus récalcitrant au langage C.

```
int i;

void main() {
i = 5;
}
```

Si vous voulez un Batchman-minitip, ce n'est même pas la peine de taper ce programme pour voir s'il marche. De toute façon, vous ne verriez rien. Mais c'est un bon exemple de début pour étudier la structure.

Nous y trouvons:

- Une déclaration de variable: int i;
- Une déclaration de fonction: main. Cette fonction doit toujours exister pour qu'un exécutable soit produit.

La structure d'un programme C n'est pas plus compliquée que ça. Mais il y a généralement plus de variables et de fonctions... Chorizo Kid me souffle que ça marcherait aussi avec i = 6: il ira loin ce petit... Ah, s'il m'avait écouté et qu'il ait fait des études...

main est la fonction appelée quand on lance le programme; c'est elle qui contient les appels à d'autres fonctions.

Les variables déclarées hors de toute fonction sont globales, c'est-à-dire qu'elles sont visibles depuis n'importe quelle partie du programme. En d'autres termes, vous pouvez les citer dans n'importe quelle fonction. Vous pouvez aussi leur donner une valeur initiale. Par exemple:

```
int i = 7;
```

permet de déclarer un entier qui contient la valeur 7 quand le programme est lancé.

LES FONCTIONS

Voyons maintenant ce qu'est une fonction: il s'agit d'un morceau de votre programme qui contient des instructions, reçoit des arguments ou paramètres et retourne une valeur.

Exemple:

```
int Carré(x)
int x; {

return(x * x);
}
```



Ceci est la déclaration de la fonction qui calcule le carré d'un entier. Les instructions de cette fonction sont x*x. L'argument reçu est l'entier x. La valeur retournée est l'entier Carré qui vaut x. Dans d'autres fonctions, on peut appeler celle-ci comme une variable, en lui donnant un paramètre. (Ex: surface = Pi * Carré(Rayon);)

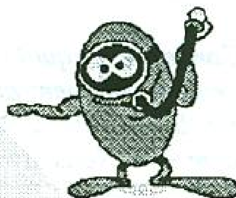
Tout ceci est fort simple.

Mais on peut aussi avoir des déclarations à l'intérieur d'une fonction. Les déclarations de fonctions sont ici interdites mais on peut avoir des variables locales: elles ne pourront être utilisées qu'à l'intérieur de cette fonction-là. Ceci pour la bonne raison qu'elles sont dynamiques, c'est-à-dire qu'elles n'existent pas avant, sont créées lorsque l'on rentre dans la fonction, et détruites quand on en sort. "A quoi ça sert?" me dira le béotien moyen? C vrai que l'on pourrait s'en passer mais C plus rigoureux pour écrire des programmes proprement.

Exemple:

```
int Carré(x)
int x; {

int y;
y = x * x;
return(y);
}
```



Voici un exemple de fonction utilisant une variable dynamique: c'est Y, j'espère que vous l'aviez reconnue. C'est juste un exemple car il est évident que cette fonction est moins efficace que la précédente. (Comptez le nombre d'opérations effectuées) Une fonction peut donc contenir des déclarations et des instructions, éventuellement mélangées.

Hors de cette fonction, parler de la variable Y n'a aucun sens. Elle est allouée sur la pile lorsque la fonction Carré est appelée. A l'intérieur de la fonction, vous pouvez utiliser cette variable pour tous vos délires. Encore plus fort, vous pouvez avoir plusieurs variables Y à l'intérieur de fonctions différentes: ceci ne posera pas de problème car chacune est locale à sa fonction. Donc, la variable Y de Carré() n'aura RIEN de commun avec la variable Y de Cube(), par exemple.

Autre conséquence de la destruction d'une variable locale lorsque l'exécution de la fonction est terminée: sa valeur n'est pas conservée. En d'autres termes, la valeur de Y lorsqu'on entre dans la fonction Carré n'est pas forcément la même qu'à la fin du précédent appel de cette fonction. (Nous verrons plus tard que ce n'est pas une règle absolue mais il faut bien débuter)

Je ne sais pas si j'ai convaincu le Yéti mais les règles qui définissent la structure d'un programme C sont simples, comme vous venez de le voir. Ces bases nécessaires étant posées, je vous parlerai la prochaine fois des types de données.

BATCHMAN
with Trashcan, you...



Les débutants trouveront chaque mois un article sur le Langage C dans le Coin C. Ceux qui découvrent la programmation de l'Amiga auront aussi leur article. Le but est de vous fournir des routines souvent utilisées, bien écrites, pour inclure dans vos programmes. A ce titre, elles ne s'adressent donc pas qu'aux débutants.

Le premier programme du mois montre comment ouvrir et fermer un écran et une fenêtre. Il est assez simple, mais si vous ne comprenez pas tout, un peu de patience: les prochains Coin C répondront à vos questions.

```
#include "intuition/intuition.h"

struct NewScreen NewScreen = {
0,0,        /* Origine de l'écran (Coin haut gauche)        */
640,200,2,  /* Largeur, hauteur et profondeur de l'écran    */
0,1,        /* N° des registres de couleur employés         */
HIRES,      /* Mode (On peut aussi avoir INTERLACE, HAM
... */
CUSTOMSCREEN, /* Obligatoire                                */
NULL,       /* Police de caractère utilisée dans cet écran  */
"TEST D'ECRAN",/* Titre de l'écran                          */
NULL,       /* Gadgets (Inutilisé pour l'instant)           */
NULL        /* Si on a un BitMap particulier                */
};

struct NewWindow NewWindow = {
40,40,      /* Origine de la fenêtre relative à celle de l'écran */
420,120,    /* Largeur et hauteur de la fenêtre             */
0,1,        /* N° des registres de couleurs employés        */
CLOSEWINDOW, /* IDCMP flags: définissent les actions attendues */
/* par cette fenêtre                    */
WINDOWDRAG | WINDOWCLOSE | WINDOWSIZING |
WINDOWDEPTH | ACTIVATE,
/* Flags qui déterminent les actions possibles sur */
/* Cette fenêtre et place les gadgets correspondants */
NULL,       /* Pointeur sur le premier gadget               */
NULL,       /* Image de sélection pour les menus            */
"With Batchman, you can.",
/* Titre de la fenêtre                  */
NULL,       /* Pointeur sur un écran si cette fenêtre n'est pas */
/* dans l'écran WorkBench               */
NULL,       /* Pointeur éventuel sur un BitMap              */
100,40,     /* Hauteur et largeur minimales                 */
600,160,    /* Hauteur et largeur maximales                 */
CUSTOMSCREEN /* Type de l'écran de destination
*/
};

struct IntuitionBase *IntuitionBase;
struct Window *Window;
struct Screen *Screen;

   void main() {

   IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
   OpenLibrary("intuition.library",0);
   if (!IntuitionBase) {
   printf("Impossible d'ouvrir la librairie Intuition");
exit(0);
}

Screen = (struct Screen *)
OpenScreen(&NewScreen);
if (!Screen) {
printf("Impossible d'ouvrir l'écran");
exit(1);
}

NewWindow.Screen = Screen;
Window = (struct Window *) OpenWindow(&NewWindow);
if (!Window) {
printf("Impossible d'ouvrir la fenêtre");
exit(1);
}

Wait(1<<Window->UserPort->mp_SigBit);

CloseWindow(Window);
CloseScreen(Screen);

CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```



Que fait ce programme ? En deux mots:

- Il ouvre la librairie Intuition sans laquelle rien n'est possible sur les ecrans et les fenêtres
- Il crée un écran à partir des spécifications placées dans NewScreen
- Il crée une fenêtre à partir des spécifications placées dans NewWindow
- Il attend le signal de demande de fermeture de la fenêtre
- Il ferme la fenêtre AVANT l'écran
- Il ferme la librairie Intuition.

Mode d'emploi: Une fois que le programme est lancé, il n'y a rien à faire.

Vous avez un nouvel écran avec une fenêtre; vous pouvez changer la dimension de la fenêtre, la déplacer, faire passer cet écran derrière l'écran WorkBench, les faire coulisser,etc... Cliquez sur le gadget de fermeture de la fenêtre pour sortir.

Vous pourrez retrouver ce programme en téléchargement sur 36 15 DEEP.

Un dernier détail: ce programme a été compilé avec le compilateur LATTICE.

Il doit passer sans (trop de) modifications avec le MANX.

BATCHMAN

SICOB - SUITE DE LA PAGE 8

bien raconter : y'avait une moto rouge qui poursuivait une moto bleue, ce qui, d'un point de vue symbolique, est une recherche personnelle non aboutie due à un doute et à l'aspiration aerodynamique aussi.

Bouquins et GFA

Last but not least, le stand **Micro Application**. Ces gens là, je les adore ou presque. Primo, le responsable Amiga est sympa. Secondo, ils sortent tout plein de bouquins et programmes pour notre machine. Les derniers en date sont : "*Bien débuter en C*", bouquin honnête sur le C sans plus mais clair et en français, "la *Bible*" II et I en nouvelle édition, ouvrage indispensable si on ne comprend rien au Rom Kernal de Addison Wesley, "*Le Livre de l'AmigaDos*", on en parle par ailleur je crois. Bref de la bonne litterature bien saine.

Côté soft, le **GFA** nouvelle mouture, encore moins de bugs, encore des nouvelles fonctions qui marchent presque, bref un language qui évolue sainement vers la maturité. La dernière version intègre une IFF.library qui vous permettra de manipuler très aisément les fichiers IFF. Quand le compilateur existera on pourra commencer à envisager des programmes commerciaux écrits en GFA. Pour l'instant les combats portent sur l'inclusion aisée de routines assembleurs dans un source GFA. **SuperBase,** lui, semble supporter ARex de mieux en mieux et le méga tableur promis depuis le DevCon semble avancer.

Terminus

Et voila cher lecteur z'attentif et chéri, mon mot de la fin sera: viens au prochain Sicob, tu y rencontreras le staff *ANews*, la faune habituelle qui passe sa vie sur *Deep*, bref tu y feras connaissance d'Amigaphiles confirmés z'et compétents comme toi ! Et, en plus, on se fait un restau à chaque fois. Bref rendez-vous au prochain SICOB...

TROPIC parle tres beaucoup



Dernières nouvelles de Madame Micro Application:

Bien debuter en C

Comme nous étions présents au SICOB, nous en avons profité pour trainer nos guètres sur le stand de Micro Application. Nous y avons découvert la nouvelle version du *GFA Basic* (voir l'article du père Tropic) mais ce qui m'intéressait avant tout, c'était les nouveaux bouquins.

Depuis des mois vous nous réclamez des titres d'ouvrages pour débuter en C. Cette fois-ci, je peux le dire sans hésitation: C'est celui-là qu'il vous faut. Tout y est expliqué clairement avec des exemples d'applications (dont certains sont extraits du fameux Kernighan et Ritchie) et pour une fois, c'est prévu pour fonctionner avec AZTEC et LATTICE. On vous décrit d'ailleurs sommairement les différences des deux compilateurs et leur mode d'utilisation. Si cela peut aider le programmeur qui ne maitrise pas totalement l'anglais (les doc sont en anglais), il reste évident que cela ne remplacera jamais la doc complète, qui, à elle seule, fait deux fois le volume du livre de Micro Application (que ce soit chez MANX ou LATTICE). Prévoyez donc l'achat d'un des deux compilateurs.

Comme toujours il y a une dernière partie (chez Micro Application il y a toujours une dernière partie, curieux non?) qui est consacrée au C sur AMIGA et présente rapidement Intuition, Exec et les autres bibliothèques avec quelque petits programmes d'exemple (ouverture d'un ecran, d'une fenètre etc...).

En résumé si vous cherchez un bouquin pour débuter en C vous pouvez acheter celui ci, j'oubliais, le prix est de 149 F ce qui est très raisonnable.

On nous à annoncé une nouvelle version de la *Bible* ainsi que la prochaine parution du tome 2 de cet ouvrage et du livre de la musique. Dés qu'on les reçoit, promis, on vous raconte tout.

Romeo Rapido
vous fait la lecture

LATTICE C 5.02 suite

Merci pour votre courrier à ce sujet - on en parlera le mois prochain

Un joli article plein d'abbreviations, de !, de ???, de () et de (()) mais dont se degage nettement la passion de son auteur pour le MANX.

Tout d'abord, une constatation : pour utiliser le déboggeur du LATTICE 5.0 il est nécéssaire (voir même impératif) d'avoir un disque dur. J'ai, pour ma part, renoncé définitivement à l'utilisation sur disquette (Bien que possédant 2 drives et 1M de ram) car il me manquait toujours un fichier pour faire fonctionner le tout correctement. Pour pouvoir faire ce test, je me suis donc introduit clandestinement dans le laboratoire secret de ***Tropic*** ou (au péril de ma vie) je lui ai dérobé son montage disque dur. Au fou allez vous dire, et bien non, chers Amigados! Aussi surprenant que cela puisse paraitre *SON ESPECE DE BIDOUILLE FONCTIONNE!* Seul problème : j'ai maintenant une bonne demie douzaine de tueurs à gages et barbouzes du D.S.T. (*Dociles Sbires de Tropic*) à mes trousses. Bon, avant qu'ils ne découvrent ma cachette, voici l'article.

Je ne parlerais pas ici du compilateur car la version 5.0 est presque identique à la version 4.0. Le code généré est un chouilla plus rapide et plus court (et encore pas tout le temps). Pour ce qui est du temps de compilation, je n'ai pas noté d'accélération (Ou alors il faut un chrono suisse).*EL YETi ecrit sans parentheses que c'est surement pas avec ta toquante made in Taiwan à 25 balles que tu peux chronométrer précis.*

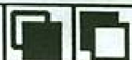
Quand au module d'optimisation qui doit permettre de générer du code jusqu'à 40% plus rapide ou 40% plus court (Sources: dossier de presse de LATTICE) je dirai BOF!!! C pas évident. En tout cas vous n'obtiendrez surement pas 40% de gain dans tous les cas, surtout si votre programmation en C est déja optimisée. Nous allons donc causer de **CPR v 1.02**, le déboggeur du kit 5.02.

CPR se présente sous la forme de multifenètres resizables à loisir. Dans la barre de l'écran un rappel de l'effet des touches de fonctions ex: F4 fait apparaitre la fenètre des registres. Le tout est relativement ergonomique. A noter au passage que la fenètre des registres donne l'etat des différents bits du CCR ce qui évite un décodage fastidieux. De plus on à la possibilité d'avoir les registres en permanance sans avoir à les redemander comme sur SDB.

Je décide de tenter l'expérience avec le programme lines.c qui se trouve sur une des 6 disquettes (C'est celui qui est montre sur les photos d'écran au début des explications dans la doc). Je compile avec les options requises et j'invoque le déboggeur. ARG!!!!! Pas de sources en C affiché et un message m'indiquant que le déboggeur ne trouve pas la fonction ?????. Aprés un bref coup d'oeil dans le source il apparait que le programmeur à utilisé l'astuce suivante: au lieu d'appeler sa fonction main(), il a utilisé _main(), c'est normalement cette fonction qui appelle main() (Le notre). Atention tout de même si vous utiliser cette astuce, il ne faut pas utiliser de fonctions d'entrées sortie genre printf, getchar ou alors... Conséquence on gagne presque 2K de code mais on plante le déboggeur (C'est sympa un exemple livré avec le déboggeur qui marche dans la doc et pas dans la réalité. Merci LATTICE, bien vu). Bon C reparti pour un tour. Cette fois ci, ca marche, mais pas de source en C, plantage ?... ah non il faut attendre quelque secondes avant que le texte n'apparaisse, bizarre autant qu'étrange. Bon, coté commandes, rien que du classique : les points d'arret les dump de mémoire etc. A noter que comme SDB, le dump d'une structure, par ex NewWindow, fait apparaitre le nom des champs et leur valeur avec, au choix, le format décimal ou hexa (C'était la moindre des chôses que de faire au moins aussi bien que SDB). Vous



Grandpa
par François Rimasson ⇨



Le reseau USEnet

une belle histoire de Batchman et Chorizo Kid



Cela fait plusieurs fois que nous vous parlons du réseau USENET sans donner plus de détails. Certains d'entre vous y ont certainement accès, en particulier une partie de nos abonnés Américains, qui nous ont connu par ce moyen. Même si vous n'avez pas accès à ce réseau, il vous apportera indirectement beaucoup de renseignements par l'intermédiaire d'Anews.

En quoi ce réseau consiste-t-il? En fait, il n'existe pas. Le réseau USENET n'a pas d'existence physique, ni officielle ou administrative. Il est seulement formé d'ordinateurs qui souhaitent communiquer entre eux. On dit que c'est un réseau logique (par opposition à un réseau physique). La communication s'établit le plus souvent par l'intermédiaire d'un réseau physique ou par téléphone.

Il est né aux Etats-Unis, en Caroline du Nord. Il y avait effectivement à cet endroit une forte concentration d'ordinateurs, en général des gros systèmes. Les utilisateurs voulaient les faire communiquer entre eux pour échanger des idées, des nouvelles, poser des questions, etc. Ils ont donc conçu des programmes pour permettre la circulation de messages entre deux machines sans aucune hiérarchie, aucune organisation. En clair, personne ne s'occupe de l'intendance du réseau, des membres peuvent lui être ajoutés ou retirés sans aucune modification de l'organisation.

Ceci tient à la structure adoptée: chaque ordinateur connaît une liste de correspondants; il envoie à tous les autres les messages qu'il reçoit de l'un d'entre eux. Ainsi, les news "postées" sur une machine vont être envoyées vers toutes les machines qu'elle connaît, lesquelles les renverront vers toutes celles qu'elles connaissent, et ainsi de suite. De cette façon, un message posté sur une machine atteindra par étapes TOUTES les autres machines constituant le réseau dans le monde entier. C'est pourquoi il est recommandé de ne pas raconter trop de bêtises car elles font le tour de la planète; ça fait déjà mauvais effet mais en plus on reçoit en retour une avalanche d'engueulades et d'injures en tout genre.

Il y a donc un nombre considérable de systèmes UNIX ainsi reliés dans le monde entier. Ils appartiennent le plus souvent à des universités, des constructeurs de matériel, des grosses sociétés de logiciel ou industrielles. Mais le réseau USENET est aussi connecté à d'autres réseaux trés importants tels que ARPANET (réseau professionnel) et des BBS (Bulletin Board System) tels que BITNET ou BIX, qui sont une sorte de Super-DEEP Nord-Américains.

Comme vous vous en doutez, la quasi-totalité des nouvelles vient des Etats-Unis mais on note tout de même la présence sporadique de quelques Canadiens, Anglais, Suédois, Finlandais, Allemands voire même de Hollandais, Suisses, Portugais, Israeliens, Australiens et ... Français. Bien sûr, toutes les nouvelles sont en anglais et elles sont réparties en "newsgroups" qui ont un thème précis. Les deux qui nous intéressent plus particulièrement sont comp.sys.amiga et comp.sys.amiga.tech car ils diffusent les nouvelles, les questions et leurs réponses. Mais il y en a aussi quelques autres qui diffusent des programmes du domaine public. Dans nos deux newsgroups de prédilection, les correspondants les plus actifs sont ceux de Commodore Technology à West Chester en Pennsylvanie et de Commodore-Amiga à Los Gatos en Californie.

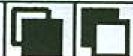
Il y a des dizaines d'autres newsgroups pour traiter de tout: toutes les machines possibles et imaginables (NeXT, VAX, Cray...), tous les langages et disciplines de l'informatique et pleins de sujets qui n'ont rien à voir tels que "culture celtique", "musique Africaine" ou "Atari ST" :-) .

(Suite sur la page 39)

Suite Lattice 5.02 pouvez aussi demander des infos sur les variables ex: whatis i vous donera le type de la variable i. Bon ok je fais GO. Je tire l'écran pour voir tourner le programme en question (Il tourne dans l'écran WorkBench) je clique pour l'arréter et CRACK !!!! coucou le GURU. Nouvelle tentative mais, cette fois, je mets un point d'arret à la dernière ligne du programme. GO, sortie du prog, tout est ok. Je passe alors en mode mixed qui affiche le source en C au dessus du code ASM correspondant, ce qui vous permet à moindre frais de verifier l'optimisation du code. Je décide alors une exécution pas à pas et, effêctivement, le retour au débogueur s'éffectue mal, dommage, surtout que chez la concurence (SDB de MANX) cela fonctionne on ne peut mieux. Un autre bug relevé au hasard: si l'on appele le débogueur avec l'option -w pour que celui ci utilise l'écran workbench (On gagne de la place mémoire) le mode trace provoque un GURU (Toujours sur l'exemple lines.c: t 20 pour avancer de 20 instructions et hop!) de même un restart, qui est sencé réinitialiser le deboggeur, provoque quelquefois la visite de notre ami le GURU. Coté positif, si vous tentez d'exécuter des instructions interdites, ou pour certains plantages (Pas la sortie qui marche mal hélas) CPR affiche un requester vous demandant si vous voulez faire un snapshoot. Si vous répondez non votre Amiga irra méditer quelque instants. Par contre si vous répondez oui, il créera un fichier snapshoot qui contient la valeur des registres, l'adresse du plantage, etc... De plus il y a retour au CLI mais sans désalouer la mémoire utilisée par votre programme et le débogueur. Si vous avez seulement 512 K, bien que vous puissiez continuer à utiliser le CLI, le reset est iminent (Voir le GURU dans certain cas). Enfin tout ceci ne ma pas l'air trés au point.

Bon je n'en dirai pas plus de mal, mais il semble évident que LATTICE, préssé par la concurence (Encore le MANX AZTEC C et son déboggeur SDB (Vous allez finir par croire que j'ai des actions chez MANX mais il n'en est rien)) a sorti cette version un peu trop vite et les bugs y sont nombreux (Si si, nombreux, il faut le dire) ce qui gène considérablement dans l'utilisation de ce programme qui par ailleur semble tres ergonomique et convivial. De plus, le fait d'etre pratiquement obligé de posséder un disque dur me permet de déconseiller l'achat du LATTICE 5.0 à tout ceux qui veulent se payer un compilateur et qui ne disposent pas de cet "accessoire" indispensable. Dernier argument: le MANX tourne trés bien avec 512 k et un seul lecteur, même si cela est un peu fastidieux (Nombreux changement de disquettes) et qu'il est préférable d'avoir 2 lecteurs (L'extention mémoire etant facultative ou utile seulement pour faire des gros programmes (Avec l'AZTEC sinon de la mémoire en plus C pas du luxe sur Amiga)). De plus SDB fonctionne parfaitement (En tout cas moi je ne connais pas de gros bug et je ne peux pas en dire autant de CPR). Sur ce, chers AmigaDos, je retourne à mes élucubrations en attendant la version 5.0 de l'AZTEC ("Sortie trés bientôt" nous ont affirmé les responsables de MANX à la dernière AmiExpo.) qui, je l'espère comportera moins de bugs que celle de LATTICE. Bon il ne nous reste plus qu'à attendre la version 6.0 du compilateur. En atendant, je retourne à l'AZTEC.

*-**Roméo Rapido*** en direct de la grotte du YETI (Argh ! j'ai dit ou j'étais)



RAPID O ASSEMBLEUR

Suite et fin de la leçon n° 1 sur le Copper.

(causeries entre moi même et Chorizo Kid)

Tout d'abord, quelques explications. Le Copper est le coprocesseur de l'amiga qui gère plus particulièrement l'affichage. C'est en modifiant ses registres que l'on a accés aux diverses résolutions de l'AMIGA. Mais le Copper c'est avant tout un processeur au même titre que le 68000 et, comme lui, il exécute des programmes plus connus sous le nom de Copper Liste.

- Kes Ksé Ksa ??? (YETi : c'est sensé etre la voix de chorizo kid ?)

C'est trés simple. Une Copper Liste c'est tout simplement la liste des instructions que le Copper doit exécuter lors d'un balayage écran, ce qui correspond au trajet du spot du coin en haut à gauche au coin en bas à droite. Helas pour nous ces instructions sont au nombre de 3, ce qui peut paraître restreint par rapport au jeux d'instructions du 68000, mais vous allez voir que l'on peut faire des miracles avec seulement trois instructions. Tout d'abord, il y a l'instruction WAIT qui permet d'attendre que le spot soit à une certaine position sur l'écran. On peut attendre n'importe quelle position verticale mais seulement une position horizontale modulo 4 (4 pixel basse resolution quel que soit le mode) ce qui correspond à la lecture de l'instruction copper suivante en DMA. En mémoire une instruction WAIT se présente comme suit:

bits 15 . . . 8 7 . . . 1 0
V7. . V0 H8. . H2 1
15 14. . . . . . .8 7. . . . . . . 1 0
BCB BMV6..BMV0 BMH8 .BMH2 0

Vous avez remarqué que le bit 0 du premier mot est à 1 et le bit 0 du deuxième mot est à 0 c'est ce qui permet de différencier le WAIT du MOVE qui lui a le bit 0 du premier mot à 0 (le premier mot du MOVE étant l'adresse du registre ou on charge une valeur, il est donc forcément pair car il est impossible de faire des accés sur les adresses impaires avec le Copper: mot pair donc bit 0 à 0, logique.). (YETi : quand il cause comme ça, j'ai l'impression de bosser dans STAR TREK) V7 à V0 codent la position verticale à attendre (à noter que la ligne de départ est la première de l'écran physique du moniteur et non pas de l'écran affiché) de même que H8 à H2 codent la position horizontale modulo 4 (c'est pour cela que les bits commencent à H2, on ne peut donc pas avoir une valeur inférieure à 100 (en binaire) ce qui fait bien 4). Si le bit BCB (bit de controle du Blitter) est positionné on attend que le Blitter ait fini ses opérations avant de continuer l'exécution de la Copper Liste. Les bits BMV et BMH sont les bit de masque verticaux et horizontaux et il vaut mieux leur affecter la valeur 1. Dans la plupart des cas le deuxième mot d'un WAIT sera donc $FFFE.

- Mais, puisque il n'y a que 8 bits pour la position verticale, on ne peut pas atteindre les ligne situées en dessous de 255 ? ($FF)

Mais si, bien sur, c'est prévu. Il suffit d'attendre la fin de la ligne 255 avec l'instruction suivante: $FFE1 FFFE puis pour attendre, par ex, la ligne 265 on exécutera un $0A01 FFFE.

Le SKIP est une sorte de WAIT puisque il passe à l'instruction suivante si le spot a atteint, ou dépassé, la position spécifiée. Sa seule différence avec le WAIT est de comporter un 1 comme bit 0 du premier mot ce qui permet au Copper de faire la différence entre ces 2 instructions.

Et maintenant la reine des instruction du Copper le MOVE.

En gros une instruction MOVE se présente comme suit:

bits 15....0 15....0
registre valeur

Avec la restriction suivante que les bits 15 à 9 doivent etre à 0. On peut donc adresser les registres de 0 à 1fe.

- Mais les registres sont à partir de l'adresse $DFF000 ?

Exact, mais l'adressage du copper est en relatif par rapport à la base des registres qui est effectivement $DFF000. Un exemple : pour écrire la valeur $0f00 (rouge pur) dans COLOR00 (registre de la couleur 0) dont l'adresse est $DFF180 l'instruction Copper sera $0180 0F00. Il est donc possible avec le Copper de modifier, par exemple, les registres des sprites et donc de déplacer et modifier ceux ci avec une Copper Liste bien étudiée. Pour déplacer un sprite au lieu de modifier le registre correspondant, on modifie la Copper Liste. Cela peut paraitre inutile mais si on change d'écran en changeant de Copper Liste on peut, par exemple, changer aussi de souris. Chaque fois que l'on basculera d'un écran à l'autre on changera automatiquement de souris et ceci de manière totalement transparente.

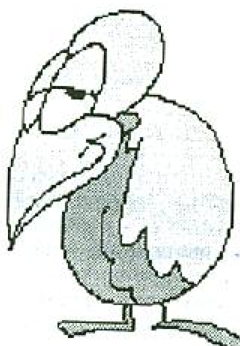


Figure 1
le piafus
peinardus
simplex

Ici, un mâle

Un dernier mot sur les Copper Liste, elles doivent toujours se terminer par une instruction impossible du type $FFFFFFFE.

Bon, voyons maintenant les autres registres du Copper.

COP1LC ($80) contient le pointeur sur la nouvelle copperliste à installer. **Pour la valider il suffit de mettre COPJMP1 ($88) à 0 par un** clr.w par exemple. (à noter que ce registre possède une partie haute en $80 et une partie basse en $82 puisque les adresses sont codées sur 32 bits en absolu) Il existe aussi COP2LC ($84) et COPJMP2 ($8A) pour une deuxième copper liste, mais ils ne sont peu utilisés.

DIWSTRT ($8E) et DIWSTOP ($90) display window start et stop qui sont les coordonées respectives du coin superieur gauche et du coin inférieur droit. Avec V7...V0 H9...h2 la position horizontale étant modulo 4. les valeurs courantes sont: DIWSTRT = $2c81 et DIWSTOP = $f5c1. (nota: en fait, la position verticale importe peu. La preuve : le mois dernier, il y avait $3081 et $30c1 et ça marchait quand même. Mais soyons rigoureux)

DDFSTRT ($92) et DDFSTOP ($94) debut et fin du video data fetch. En gros, controle timing horizontal pour l'affichage en acces DMA des bitplanes. Les valeurs qui vont bien avec les precedentes sont:

DDFSTRT = $38 et DDFSTOP = $d0

C'est en modifiant les valeurs de ces 4 registres que vous pouvez obtenir des affichages en overscan.

BPLCON0 ($100) registre de controle du mode d'affichage

bits 15 mode HR (640 pts horizontaoux) 0 = non, 1 = oui
14..12 nombre de plans 1..6
(notez que l'on pourrait avoir 7 plans)
11 mode HAM (4096 couleurs)
10 mode DUAL PLAYFIELD
9 mode couleur
8 mode genlock audio (YETi : nous n'avons pas été presentés !)
7..4 inutilisés
3 crayon optique
2 mode entrelace (512 lignes en PAL)
1 mode genlock video
0 inutilisé

BPLCON1 ($102) registre qui permet de décaler les plans d'une valeur entre 0 et 7. Tres peu utile et donc presque toujours à 0.

BPLCON2 ($104) utilisé en mode dual playfield sinon mis à 0.

Dans le cas d'une utilisation:

bit 6 priorite du playfield 2 par rapport au 1
bits 5..3 priorité des sprites par rapport au playfield 2
bits 2..0 priorité des sprites par rapport au playfield 1

Restent les registres BPLxPT (x est un chiffre de 1 à 6) qui sont les registres pointeurs Bitplane. Ils sont donc au nombre de 6 et comportent une partie haute et une partie basse (BPLxPTH et BPLxPTL) leurs adresses sont:

BPL1PTH ($E0) et BPL1PTL ($E2)
BPL2PTH ($E4) et BPL2PTL ($E6)
BPL3PTH ($E8) et BPL3PTL ($EA)
BPL4PTH ($EC) et BPL4PTL ($EE)
BPL5PTH ($F0) et BPL5PTL ($F2)
BPL6PTH ($F4) et BPL6PTL ($F6)

Et enfin, le dernier de la liste DMACON ($96) qui permet de lancer le DMA et donc l'affichage. Ce registre est un peut special car il sert aussi pour le controle du Blitter et de Paula (audio). Le bit 15 sert de set/clear et les autres bit de masque:



- Oulala Kes Ki Dit ??

Je m'explique, les 14 bits inferieurs servent de masque ce qui veut dire que seul les bits qui sont mis à 1 dans le masque seront modifiés. si le bit 15 est à 0 les bit sont mis à 0 et à 1 si le bit 15 est à 1.

- Bon, et a quoi servent les bits de ce registre ?

bits 0..3 controle des canaux audio de 0 à 3
4 DMA disque
5 DMA sprite
6 DMA Blitter
7 DMA Copper
8 DMA Bitplanes
9 valide tous les DMA
10 priorite du Blitter sur le 68000 (mode nasty)
10..14 inutilisés
15 set/clear

ex: $0020 vire tous les sprites.

$84c0 lance le DMA pour le Copper et le Blitter en mode nasty (priorite du Blitter sur le 68000 pour les acces au bus)

Il faut remarquer que tous ces registres sont des Write Only c'est a dire que l'on peut y ecrire mais pas les lire. sauf DMACON qui possède un homologue nommé DMACONR ($2) (R pour read, lecture) ce qui permet de verifier si le DMA est autorisé pour tel ou tel circuit. De même, cela permet de sauvegarder l'état du registre DMACON pour pouvoir le restituer plus tard. Il suffit de faire un move.w $DFF002,_dmacon_save puis un or.w #$8000,_dmacon_save pour activer le bit set/clear et en fin de programme il ne reste plus qu'à restituer le registre en faisant un move.w #$7FFF,$DFF096 qui nettoie le registre (le système de bit set/clear empèche d'utiliser un clr.w) puis un move.w _dmacon_save,$DFF096 qui remet tout en place.

- C'est bien beau tout ça ! mais comment on fait pour avoir un écran avec plein de jolies bandes de couleurs différentes ????

C'est tres simple. (YETi: hola, vite dit) il suffit d'écrire une Copper Liste qui attende le début de chaque ligne et modifie la valeur du registre COLOR00. On peut donc avoir autant de couleurs que de lignes affichées. Et si vous changez la couleur sur une position horizontale vous obtenez un damier (vous pouvez avoir au mieux 320/4=80 (écran 320 256) tests de position par ligne, le Copper ayant besoin d'un temps equivalant à un deplacement de 4 pixels pour lire une instruction. On perd une position sur 2 pour modifier le registre COLOR00, on peut donc avoir, théoriquement, au plus 40 couleurs par lignes chacune occupant 8 pixels. Et ceci en utilisant seulement la couleur 0 ce qui laisse les 31 autres registres indépendants. Bien sur, à chaque ligne les couleurs peuvent etre différentes ce qui fait, si je compte bien, 40 * 256 = 10240 l'Amiga ayant une palette de "seulement" 4096 couleurs il vous faudra utiliser des couleurs en doubles ou utiliser seulement 16 couleurs par ligne (16 * 256 = 4096). Je vous souhaite bien du plaisir pour écrire la Copper Liste qui réalise ceci car elle devra comporter 4096 instructions WAIT et autant de MOVE dans COLOR00 avec chaque fois une valeur différente soit un total de 8192 mots longs. Mais de la à dire que c'est joli cela dépend du choix judicieux (ou non) des couleurs. Vous aurez droit à un exemple complet le mois prochain en attendant digérez bien cet article.

Romeo Rapido
prépare des dégradés.

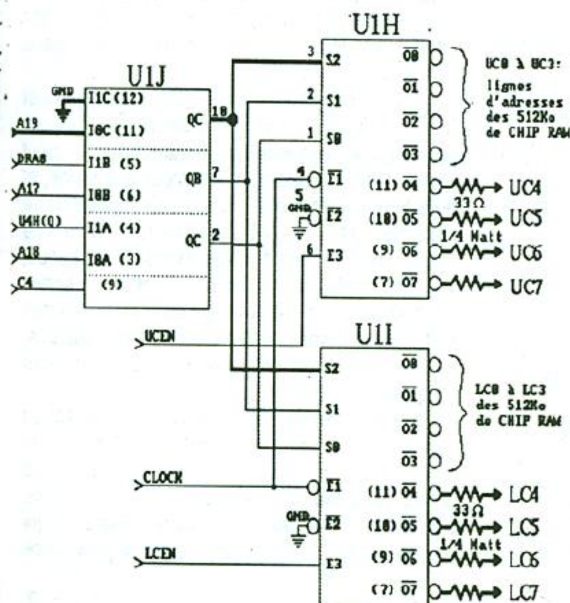
NB: Tropic me fait remarquer qu'en faisant seulement des MOVE on peut changer de couleur tout les 4 pixel. Mais il faut tout de même 20480 MOVE pour remplir un écran 320 * 200. Merci Tropic.

Extension memoire pour A1000 : errata et precisions

.**Hem, Hem.....** Après une relecture z'attentive de mon article du mois dernier sur l'extension mémoire destinée au 1000, il apparait nécessaire de procéder à quelques petites mises au point. Avant tout, il est à signaler que le texte ne me semble pas comporter d'erreurs, alors que deux bourdes mineures se sont glissé dans les schémas 1 et 3. Vous pourrez trouver les dessins corrects sur cette page. Pour le 1 il s'agissait d'une erreur de nomenclature (broche 8 au lieu de 7), pour le 3 j'avais rajouté une patte de trop à relever sur la vue de face. Le texte explicatif indiquait la bonne démarche à savoir, les broches 16 des deux bancs de ram en piggy-back doivent être relevées alors que la broche 16 des rams d'origine doivent rester soudé sur la carte mère. La seule intervention à effectuer sur les rams d'origine consiste à y souder les supports.

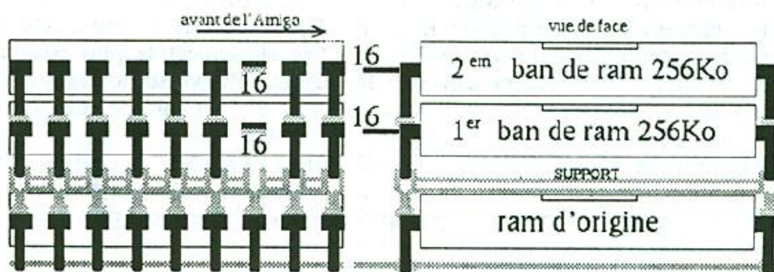
Un autre oubli moins grave : celui de la liste des fournitures. Les bricolos l'auront surement reconstituée d'eux même, pour les autres la voici.

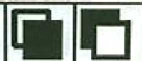
Une dernière précision, les Amiga 1000 ne disposant pas de daughter board ont bien évidemment une disposition des composants différente de celle des modèles avec la dite carte. Le schéma figure 2 se réfère à l'implantation des composants d'une carte de 1000 AVEC la daughter-board. Toutefois les rams ne bougent pas de place et les trois autres circuits ne sont déplacés que de quelques centimètres en haut à gauche. Si vous ne les trouvez pas, laissez tomber la bidouille et faites la exécuter par un ami électronicien... ***Tropic***



Liste des composants

- 8 supports DIL à souder 18 broches.
- 8 résistances 33 Ohm 1/4 Watt.
- 2 résistances 2.2 KOhm 1/4 Watt.
- 16 ram type xx464 (4464,50464,etc...)
- 1 74xx00 suivant vos fonds de tiroir. Une version rapide type F, S ou HCT fera très I-tech mais c'est inutile.
- 1 inverseur unipolaire miniature.
- du fil monobrin de préférence.
- 1 raton baveur.
- merci Tropic.





PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Entrons tout de suite dans le vif du sujet avec **GREMLIN** qui nous prépare pas mal de petits trucs sympas, et en particulier **RAMROD**, qui s'avère être un jeu d'un concept nouveau: vous, qui d'habitude vous vous amusez avec un jeu, vous allez cette fois, distraire le personnage principal: Ramrod. Il va falloir vous transformer en G.O du Club Med et redoubler d'ingéniosité pour le distraire et empêcher à tout prix qu'il ne s'ennuie. On peut lui faire écouter de la musique, faire des promenades dans la jungle, visiter des temples Aztec et surtout, ce qu'il affectionne le plus, c'est d'aller dans les salles d'arcade pour faire des parties de "Shoot 'em up"... Le jeu sera principalement axé sur l'humour et l'émotion sans compter les nuits blanches qui vous attendent. Disponibilité fin Juin. Changeons de décor avec **SUPER SCRAMBLE SIMULATOR** qui est comme son nom l'indique, une simulation de motocross. Obstacles, pistes boueuses, dérapages incontrolés et Timing sévère sont au rendez vous des 5 niveaux qui vous attendent fin Mai. Rapidité et sang froid sont les deux facteurs qu'il vous faudra avoir avec **PANIC STATIONS.** Des petits robots bien indisciplinés s'échappent de la station et votre but bien sûr, est de leur courir après et de les ramener au bercail! Bien entendu, vous n'êtes pas seul à vouloir les posséder, et d'autres énormes robots vous en veulent. Trouvez des armes dans ce labyrinthe, et sus à l'ennemi... L'union faisant la force, **VIRGIN et THE SALES CURVE** viennent de signer un accord pour toutes les licences acquises par The Sales Curve. La première de ces adaptations à voir le jour sera **SILKWORM** que vous connaissez peut être si vous rôdez parfois dans les salles d'arcades. Vous devez tout détruire (Tanks, Hélicoptères, Jets...) et chose apréciable, le mode 2 joueurs simultanés est disponible et même, largement recommandé. Sortie fin Mai. Dans **SHINOBI** par contre, vous incarnez un Master Ninja employé par le gouvernement, et vous avez comme mission, de détruire un réseau de terroristes dont les 5 chefs, ont une force égale à la votre. Ayant enlevé les enfants des differents leaders de notre planète, il vous faudra parcourir le Monde et les retrouver avant qu'il ne soit trop tard. Sortie prévue 2ème semestre. Changement de décors, **GEMINI WING** est un Shoot 'em up. Again? ba oui! il parait que cela se vend bien alors, pourquoi ne pas en profiter. Celui la a l'air comme les autres sauf que l'on joue à 2 en même temps. Il faut dire que c'est quand même plus marrant comme ça. Sortie 2ème semestre. On passe maintenant à **OCEAN** qui nous sort **VOYAGER.** En 1977 la sonde spaciale Voyager II fut lancée invitant toute sorte de vie à nous contacter. Tout ça n'étant pas tombé dans l'oreille d'un sourd, les Roxiz (êtres tout à fait abjects et malfaisants) trouvent içi, un excellent prétexte pour envahir la terre. Je vous laisse deviner la suite... le jeu sera en 3D formes pleines (ce qui est de rigueur à présent!) avec un scrolling hyper fluide et paraitrait-il, une animation 3D jamais vue... Nous verrons bien. **HEWSON** quand à eux, nous préparent **STORMLORD** réalisé par Raffaele Cecco (Cibernoïd I et II, Exolon). Vous devez libérer des fées emprisonnées avant qu'elles ne soient détruites par la méchante sorcière (quelle histoire!). C'est tout ce que je sais pour l'instant et sa sortie est prévue pour le mois de Mai. A noter chez le même éditeur, que la sortie de **ASTAROTH** est repoussée jusqu'au mois de Juin. Le grand retour d'**EPYX** est prévu pour le mois de Juin avec **THE GAMES: SUMMER EDITION**. Je prie St Motorola et ses 3 saintes Agnés, Denise et Paula, pour qu'ils ne nous refassent pas le même coup que THE GAMES WINTER EDITION qui était si nul, mais si nul, que même Patrick Sabatier avec le son était plus intéressant et plus distrayant que ce jeu! Il parait qu'ils sont ENFIN retournés au sources, et que toutes les épreuves sont de la qualité de Winter Games. Il nous faudra malheureusement attendre la rentrée 89 pour voir ça.

Autre jeu très attendu, **FORGOTTEN WORLDS** de chez **CAPCOM** devrait être déjà disponible à l'heure actuelle. C'est incontestablement le plus beau Shoot Them Up que j'ai vu sur toutes machines confondues! J'ai vu l'arcade et le soft, et, aussi incroyable que cela puisse paraitre, c'est REELLEMENT la même chose. Complétement dingue. Le test en détail le mois prochain. C'est tout pour ce mois çi, et d'içi là, joystiquez bien.

Thierry R.

TARGHAN

(SILMARILS)

Dans les temps les plus reculés, là où la magie et le fantastique régnaient sur le quotidien, toute vie humaine semblait avoir disparue. Toute? non. Un petit village résiste encore: Edengarhn. Son chef, Tharn, prit pour femme Fabella, et de cet union naquit un fils. Sur les conseils du vieux mâge Athna-An, ils l'appelèrent TARGHAN qui signifiait: "Celui qui reviendra". A la mort de son père, Targhan qui était devenu un redoutable guerrier, su qu'il devait partir pour l'ultime quête: Le mal devait cesser d'être, rendant à cette contrée, le calme et la prospérité d'antan. 'il est vrai que le thème du jeu n'est pas vraiment original, sa réalisation quand à elle, est très soignée.

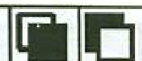


Quand on voit Targhan, on ne peut que penser à *Barbarian* de Psygnosis tant le graphisme est bien réalisé! Là où tout diffère, c'est bien évidemment quand on joue: rien à voir avec son prédécesseur. L'animation est beaucoup plus rapide, plus fluide, et les différents tableaux (plus de 120, qui vont des souterrains en passant par les villages sur pilottis et les vallées...) s'enchaînent sans temps mort.

La démarche svelte, l'oeil glauque et l'haleine fraiche, Tharghan se révèle être un personnage extrémement maniable. Il peut courir, sauter, s'accroupir, grimper à la corde, et faire la vaisselle... euh, non, ça c'est pas encore possible... Lors de petites promenades dans ce milieu hostile mais néanmoins pittoresque, Targhan devra affronter toutes sortes d'individus aussi bizarres qu'étranges, tels des archers, des samouraïs, des hommes lézards, des nains, des dragons et bien sûr, des magiciens.

Heureusement, étant prévoyant et ayant eu soin de prendre son Opinel N°250 avant de sortir, Targhan s'acquitera assez bien de ces divers perturbateurs. En définitif, c'est un très bon jeu d'action que nous délivre Silmarils qui vous fera bien vite oublier les autres jeux de ce style. J'en redemande.

Thierry R.



BALANCE OF POWER

Akeu moi si je vous dis que ce soft il est bien c'est qu'il déménage un maximum !!!. Si je voulais ne dire que 4 mots : This is the best !!!

Sisi, je vous assure! Il est édité par Mindscape Inc et il s'agit bien sûr de l'édition 1990. Si vous êtes de ceux, et je le vois dans vos yeux, qui rêvent de devenir le maitre absolu du monde, allez-y, jouez! Il y en a pour tous les goûts que vous soyez pro-"perestroïka" ou pro-"oncle Tom" ce soft vous plaira. Une seule restriction qui n'est pas vraiment un défaut : c'est un jeu SERIEUX ! Très sérieux car épousant parfaitement la réalité de notre monde cruel et perfide (Gros soupir). Je m'explique: vous prenez les commandes soit de l'URSS soit des USA et vous dirigez votre pays sur le plan des relations internationales (Pour la politique intérieure à votre pays ce sont vos ministres qui s'occupent de ce travail mesquin.....(je crois que je suis grillé à l'ENA...)). Vous décidez de votre politique par rapport à chacun des autres pays (il y en a 80). Le choix de votre attitude est plus ou moins étendu suivant le niveau de réalité que vous avez choisi (le 1er niveau est déjà bien complexe).

Mais commençons par la doc. Défaut : elle est en Anglais mais elle est très facilement traduisible. Elle est presque parfaite cette doc!! Tout y est, TOUT!!! Et les conseils qu'ils donnent sont à suivre méticuleusement. En ce qui concerne la qualité graphique et la présentation du logiciel: Rien à dire. Tout est soigné, bien visible. Peut-être un peu trop sobre...mais cela ne fait qu'augmenter son caractère sérieux.Pour ce qui est de l'utilisation rien à dire non plus (décidément, mais qu'est-ce que je fais là ?). Tous les menus sont compréhensibles et chaque opération possible aisément trouvable.

Enfin, la réflexion de l'ordinateur (jouer à 2 est possible mais sans intérêt à mon avis) est très bonne. C'est un adversaire implacable mais battable. Attention, il ne fait JAMAIS d'erreur mais n'utilise pas à fond tous ses atouts; C'est sur ce point que l'on peut le gagner.

Pour finir je vais vous donner quelques conseils puisque c'est la meilleure façon de gagner: accumuler l'expérience...

-> Abordez le jeu en pensant y passer au moins 5 heures de suite. Dans le cas contraire de beaux fireballs (champignons atomiques) seraient la conséquence de vos décisions politiques....

->Faites confiance à vos conseillers lorsqu'ils sont tous du même avis....

>Ne tentez pas de guerre dans le cas où l'interêt de l'adversaire dépasse le stade "Low".

->Vous pouvez intervenir sans trop de problème dans la sphère d'influence de l'opposant mais tout en respectant le conseil susdit. Par contre ne tolérez aucune (ou presque) action dans votre sphère!

->Vous devez gagner un maximum de prestige (but du jeu) dans les "crises" mais attention, dans le cas où lors des crises précédentes vous avez excité l'amiga plus de defcon 1 et 2 !

->Utilisez pour ou contre un pays TOUS les moyens en même temps (la fin justifie les moyens...)

->Evitez de revenir sur vos décisions, l'ordinateur en tient compte et...il n'aime pas les charlots!!

->Bref, rappelez vous: VOUS n'avez PAS le droit à l'ERREUR!!!!

***FIREBALL**, The only real Géopolitician.*

POPULOUS

Ca fait du bien d'être DIEU !!!

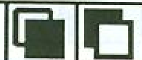
Depuis Sentinel, je n'avais pas vu de jeu aussi étrange et envoûtant. Et miracle, Populous est arrivé! Bien que ces deux logiciels n'aient strictement rien à voir, leurs ressemblances sont nombreuses, ainsi que vous allez pouvoir vous en apercevoir. Le but tout d'abord: détruire entièrement l'ennemi (d'accord, ce n'est pas très original). Pour ce faire, vous n'incarnez rien moins qu'un Dieu tout-puissant, dirigeant une armée de fidèles prêts à mourir pour vous. Vous commencez au départ avec une armée très limitée (2 ou 3 personnes) que vous devez faire prospérer le plus rapidement possible. Bien entendu, en tant que Dieu, vous disposez de beaucoup d'avantages, dont celui de disposer d'une voiture de fonction et d'un chauffeur. Mais c'est sans importance car cela n'a rien à voir avec le jeu. Vous pouvez donc à votre gré modifier le terrain (plus le terrain est plat, plus les constructions sont faciles et imposantes), déplacer votre symbole, l'Ankh (c'est là que tous vos fidèles se dirigeront), disperser des marécages autour des camps ennemis dans lesquels les adversaires disparaîtront avec un SCHLLLURP glouton, engendrer un tremblement de terre détruisant les constrctions déjà établies, faire de votre leader un Chevalier, véritable machine de guerre brûlant tout sur son passage, élever un volcan où bon vous semble (j'ai remarqué que c'était beaucoup plus efficace quand on les créait chez l'ennemi), noyer tout le terrain dans une inondation ravageuse (comme vos bonshommes ne sont pas plus étanches que ceux de l'ennemi, je vous conseille de bien réfléchir avant de transformer le terrain de jeu en mare aux canards) et enfin déclencher l'Armaggedon: les deux camps rassemblent toute leur population dans un personnage et les deux représentants combattent à mort.

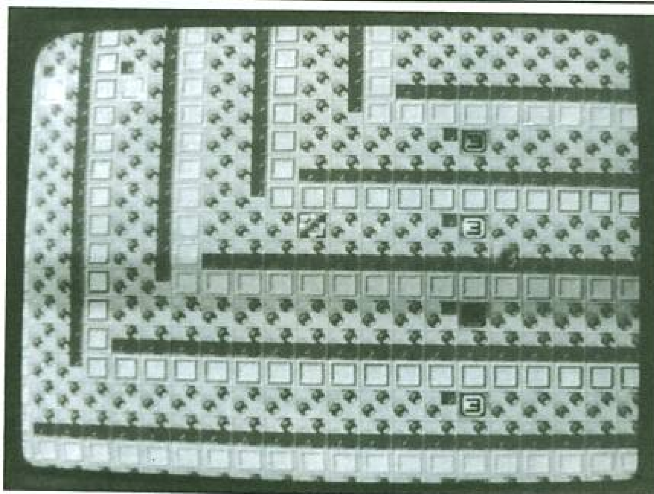
Toutes ces options ne sont accessibles que si vous disposez de suffisamment d'énergie (appelée Manne), celle-ci étant directement proportionnelle aux constructions et à la population que vous possédez. De plus, vos fidèles vous obéissent aveuglément: vous pouvez leur ordonner de construire, de se diriger vers l'Ankh, de combattre systématiquement tous les ennemis qu'ils rencontrent ou encore de se rassembler pour former des personnages plus forts.

Il y a 500 mondes à conquérir, et selon votre score, vous faites un bond plus ou moins important d'un tableau à l'autre (idem Sentinel). Je passerai rapidement sur les nombreuses autres possibilités (jouer à deux sur deux Amiga, ou bien par l'intermédiaire d'un modem, créer ses propres mondes, modifier le comportement de l'adversaire...) afin d'en venir au côté stratégique. Car il y a une stratégie à adopter, et celle-ci dépend en grande partie de l'environnement. Tout d'abord, l'éternel dilemme: faut-il construire des châteaux-forts dès le début (longs à remplir mais résistants) ou bien plusieurs petites constructions qui fourniront des hommes plus rapidement (ils sortent dès que l'habitation est pleine) mais dont l'ennemi ne fera qu'une bouchée si un de ses Chevaliers passe dans le coin? Vaut-il mieux patiemment attendre que le niveau de Manne soit suffisamment élevé pour aller déposer un volcan sur le QG adverse, ou bien y aller par petits coups (tremblements de terre, marécages)? Il n'y a aucune réponse définitive à ces questions. Seule la position respective des adversaires (chacun sur une île séparée ou sur le même continent), le type du terrain (montagneux, désertique, glacial...) et l'expérience vous permettront de faire le meilleur choix. Comme il est possible de sauver une partie en cours de jeu, il est difficile de rester coincé sur le même monde trop longtemps, et même si cela se passait, il suffirait de revenir au monde précédent et le score, probablement différent, vous catapulterait sur une autre carte.

Ajoutons pour finir que le manuel est en français, la musique inquiétante à loisir et je suis sûr que vous serez persuadé qu'il s'agit d'un logiciel sublime pour lequel plusieurs dizaines d'heures seront nécessaires afin d'en maîtriser toutes les ficelles.

Cédric Beust





TITAN (titus)

Installez vous confortablement, prévoyez des vivres pour un certain temps, débranchez le téléphone, vérifiez que la porte d'entrée est bien fermée, donnez à manger au chat, dégraissez votre souris et astiquez votre joystick, vous voici maintenant prêt à affronter le plus beau et le plus redoutable des casses-briques...

Vegapolis, 2114. En ces temps les plus avancés où les guerres n'ont plus lieu d'être, les seuls moyens d'apaiser le surplus d'exaltation qui réside encore chez les quelques aventuriers dont je fais partie, sont les axes de loisirs analytiques. Le dernier en date se nomme TITAN. Issu du cerveau malade de Mr Hybrys (de son vrai nom Philippe Pamart), TITAN a déjà tué les quelques baroudeurs qui ont osé s'y aventurer. Mais la somme de 1000 Kronurs pour celui qui saurait le vaincre est tentante. Aussi ai-je décidé d'y participer...

Le but est simple: détruire des briques qui parsèment les quelques 80 niveaux. Comme seule arme, vous disposezvotre imagination et votre pouvoir d'analyse face au danger. Pour ce faire, vous avez une raquette magnétique à façette et une balle. Le pouvoir de contrôle sur cette dernière est total: en passant dessus avec votre raquette, vous modifiez sa trajectoire qui devient inverse à celle de votre raquette. En vous arrêtant juste dessus (pas évident les premières fois), vous la stoppez. Il suffit alors de déplacer la raquette et la balle s'en va dans le sens inverse. Attention néanmoins à ne pas perdre son contrôle ce qui pourrait vous être fatal: certaines briques sont mortelles (pour la raquette et pour la balle), d'autres sont recouvertes d'huile ce qui vous fera perdre le contrôle de la raquette si vous passez trop vite dessus, d'autres encore sont indestructibles, mais on peut les pousser de façon à canaliser la balle dans certains passages. Il y a aussi les briques que seule votre raquette peut détruire et inversement, celles qui échangent la position de la raquette avec celle de la balle, et d'autres encore qui.... mais je préfère vous laisser le plaisir de les découvrir. A l'image de *Boulder Dash* ou encore plus récemment de *Bombuzal*, seule la stratégie et la réflexion vous permetront de pouvoir progresser et rien içi n'est laissé au hasard. Le scrolling multi-directionnel est précis et sans aucun a coup (sa vitesse d'ailleur est parfois déroutante), le tout sur un décor chaque fois renouvelé où les couleurs sont judicieusement choisies. La musique pendant le jeu est aussi intéressante et aussi prenante qu'une émission de Patrick Sabatier avec le son, mais on peut la couper ce qui nous laisse quand même de bon bruitages. Les scores sont sauvegardés et même mieux, on peut recommencer le jeu là où on avait perdu la dernière fois (ce qui ralonge indubitablement la durée de vie du jeu). Et puis si malgré tout vous arrivez au dernier niveau, sachez que de drôles de surprises vous attendent...

Thierry R.

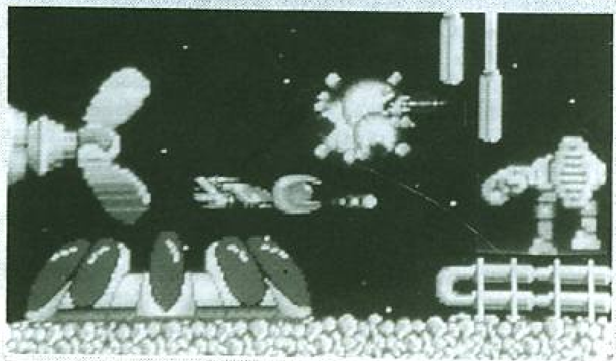
DENARIS

Rainbow Arts

Pour moi qui adore les jeux de tirs à scrolling horizontal, voici enfin DENARIS sur mon écran. Présentation honnête avec musique agréable, profitez-en, vous n'y aurez plus le droit pendant le jeu. Celui-ci est d'ailleurs très difficile et il faut vraiment être un tordu du joystick pour l'apprécier à sa valeur.

Pas de répit et des yeux bidirectionnels obligatoires, vous irez de plus en plus loin surtout que l'armement est évolutif un peu dans le genre R-TYPE. Chaque niveau est séparé en plusieurs étapes et vous n'aurez pas à tout recommencer.

Ces niveaux sont absolument les mêmes que dans la première version (KATAKIS) sauf qu'ils sont dans le désordre (1,3,4 DENARIS = 2,5,3 KATAKIS !) , et les niveaux où il fallait démantibuler un vaisseau ont disparus (1 et 4). Reste le niveau 2, nouveau et superbe avec ses boules rouges et dalles tournantes (genre SARCOPHASER du même éditeur) , ses soucoupes bleues et ses bombes à la fin du niveau qui tournent en tous sens... éprouvant pour mes nerfs à fleur d'orbite et de joystick.



J'ai aimé ce jeu pour sa difficulté, ses graphismes et bruitages ainsi que pour sa sauvegarde de scores indispensable dans ce genre de jeu.

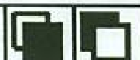
Marco

BIO CHALLENGE

Delphine Software

Premier jeu de la toute nouvelle société D elphine Software, BIO CHALLENGE vous plongera dans l'arcade pure et dure. Vous devez récuperer des fragments d'amulette qui sont jalousement gardés par des créatures, qu'il vous faudra détruire en les écrasants avec des plates-forme métallique. Pour faire tomber les plates formes, 2 options sont possible: Soit effectuer un superbe saut perilleux dessus, soit par un saut en toupie, ce qui poussera la plate-forme latéralement avant de la faire tomber. Chaque niveau est composé de plusieurs mondes qui sont accessibles par téléporteurs, et de temps en temps, des options apparaissent sous forme de vases: détruisez ces vases et récuperez l'oeuf qui en tombe ce qui vous donnera soit une vie supplémentaire, ou une arme de tir, ou bien encore, le moyen de détruire vos adversaires plus rapidement... Aprés avoir reconstitué l'amulette, vous devrez affronter le gardien du niveau, et en cas de victoire, vous pourrez accéder au niveau supérieur. Côté technique, le jeu est trés beau (160 couleurs) avec un scrolling différentiel, les animations irréprochables (50 images par seconde), et la musique colle parfaitement au jeu. Le seul point noir peut être, semble être sa trop grande difficulté pour les novices, mais je suis sûr que cela n'arrêtera pas les speedos du joystick que vous êtes! Une valeur sûre.

Thierry R.



ZAC Mc KRACKEN

SOLUTION COMPLETE

SUITE ET FIN

Nous en étions restés à Kinshasa, là ou ZAC a donné le CLUB DE GOLF au SHAMAN. On va maintenant pouvoir se servir des 2 copines d'ANNIE qui se trouvent sur Mars. Utiliser la commande CHANGER, et choisir MELLISA.

- MARS -

Aller dans le vaisseau et prendre: la CASSETTE, le MAGNETOPHONE, ouvrir la boite à gants et prendre le FUSIBLE et les CASHCARDS. Sortir du vaisseau et donner à LESLIE une des CASHCARDS. Aller tout à fait à gauche, et prendre un JETON dans le monolith en utilisant la CASHCARD. Aller à droite, et rentrer dans l'Hôtel. Y faire venir LESLIE. Utiliser le JETON avec la PLAQUE METALIQUE, enlever le fusible brulé et le remplaçer par celui pris dans le vaisseau. Fermer la porte extérieure, et ouvrir celle du dortoir. MELLISA prend L'ECHELLE (à droite de la pièce) et le RUBAN ADHESIF (sur l'armoire). LESLIE prend le BALAIS E.T et la TORCHE (dans l'armoire). Sortir de l'hôtel et aller au "LONG VISAGE" à droite. Utiliser l'échelle contre la porte et pousser les boutons dans l'ordre de la danse du SHAMAN à KINSHASA. Aller à la 2ième statue, et lire les marques étranges. Noter le dessin et aller à la première grande porte à gauche. Utiliser le RUBAN ADHESIF sur la CASSETTE, puis la mettre dans le MAGNETOPHONE. Utiliser L'ECHELLE contre le piedestal, monter, allumer le MAGNETOPHONE et le mettre sur ENREGISTREMENT, et prendre la sphère. La porte s'ouvre, et LESLIE passe la porte. Dans le labyrinthe: aller porte VIOLETTE, BLEU, VIOLETTE. Actionner les deux interrupteurs. Sortir et prendre la porte: VERTE, VIOLETTE, Porte du couloir DROITE. Lire les marques étranges et noter le dessin. Ressortir du labyrinthe et dans la grande salle, aller avec MELLISA à la 2ième grande porte. MELLISA allume le MAGNETOPHONE en position JOUER, et LESLIE passe la porte. Aller au fond du couloir, passer la porte, rammasser le ANKH et ressortir vers la grande salle. Aller avec Mellisa à la 3ième porte à gauche, ouvrir la porte, Leslie rentre. Dans la salle: utiliser le ANKH dans la serrure, pousser le bouton de l'appareil, prendre la CLEF D'OR et retourner avec Mellisa dans le vaisseau. Faire le plein d'oxygène à LESLIE et MELLISA. Choisir ZAC.

ZAC et ANNIE doivent se rendre au CAIRE.

- LE CAIRE -

Sortir de l'aéroport, et aller à la 1ère puis 2ème jambe du Sphinx. ZAC doit utiliser le CRAYON JAUNE sur les marques étranges, et refaire le dessin vu dans le labyrinthe de MARS. Une fois la porte ouverte, ZAC et ANNIE doivent passer les portes où se trouve un SOLEIL au dessus. Passer la porte ou il y a 2 yeux au dessus. ANNIE lit les hieroglyphes, et pousse les boutons suivant l'ordre indiqué. ZAC utilise le CRAYON JAUNE sur la CARTE DE PAPIER pour recopier le dessin de la pyramide de MARS. Lire les marques étranges et noter le dessin. ZAC Sort du Sphinx, et va à l'aéroport. Aller à LONDRES puis MEXICO.

- MEXICO -

Sortir de l'aéroport, traverser la jungle (prendre n'importe quel chemin), et aller dans le temple. Dans le temple, vous servir du BRIQUET pour allumer les torches, et trouver la salle ou se trouve une statue. Utiliser le CRAYON JAUNE sur les marques étranges, et refaire le plan vu sur la 2ème statue sur Mars. Prendre le FRAGMENT DE CRISTAL, et retourner à l'aéroport pour aller à LIMA au Perou.

- LIMA -

Traverser la jungle, et mettre les MIETTES DE PAIN sur le mangeoir à oiseaux. Utiliser le CRISTAL BLEU sur l'oiseau, aller à droite puis vers la statue géante. Aller dans l'oeil gauche, prendre le MANUSCRIT, et revenir à ZAC trés rapidement. Reprendre le contrôle de ZAC et aller à l'aéroport avant la venue de l'alien. Prendre l'avion pour MEXICO, puis LONDRES.

- LONDRES -

Amener ANNIE à LONDRES. Donner la BOUTEILLE DE WHISKY à ANNIE. ANNIE donne la BOUTEILLE au garde, puis coupe le courant. ZAC découpe la grille avec les CISAILLES, puis entre. ZAC Mets les 2 FRAGMENTS DE CRISTAL sur l'autel, ainsi que le DRAPEAU. Amener ANNIE et lui donner le MANUSCRIT. ANNIE lit le MANUSCRIT, et les 2 Fragments se transforment en CRISTAL JAUNE. ANNIE retourne à l'aéroport, et ZAC prend le CRISTAL JAUNE puis l'avion pour le CAIRE et KINSHASA.

- KINSHASA -

Donner le CRISTAL JAUNE au SHAMAN qui explique comment s'en servir pour se téléporter. Se teleporter à LIMA.

- LIMA -

Prendre le CANDELABRE puis se téléporter sur MARS.

- MARS -

Reproduire le dessin vu dans le SPHINX. Sortir en prenant la porte de gauche, puis la porte JAUNE (servez vous du briquet pour y voir un peu), et enfin la porte du couloir à gauche. Dans la grande salle, mettre la COMBINAISON, utiliser le TANK A OXYGENE, mettre le BOCAL A SUSHI sur la tête, et utiliser le RUBAN ADHESIF sur le BOCAL. Sortir de la salle et rejoindre LESLIE et MELLISA dans le vaisseau. Faire le plein d'oxygène à tout le monde. LESLIE va devant l'entrée de l'hôtel, et utilise le BALAIS E.T sur le sable pour découvrir les panneaux solaires. Tout le monde prend un JETON, puis l'utilise avec le TRAMWAY. Devant la pyramide, LESLIE utilise le BALAIS E.T sur le sable qui se trouve devant la porte. ZAC ouvre la porte avec la PINCE A CHEVEUX. Tout le monde rentre dans la pyramide, et empreinte la porte au fond. Dans la salle à l'entrée se trouve une torche (que ZAC allume), et MELLISA pousse les pieds du sarcophage. Un passage secret apparait, et ZAC et LESLIE monte l'escalier (MELLISA doit toujours pousser les pieds du sarcophage). LESLIE ouvre la boite avec la CLEF D'OR, et appui sur le bouton. ZAc prend le CRISTAL BLANC puis se téléporte à SEATLE, puis prends l'avion (aprés avoir enlevé son équipement) pour MIAMI et pour LE TRIANGLE DES BERMUDES.

- TRIANGLE DES BERMUDES -

Sauter de l'avion en parachute, et une fois dans l'eau, utiliser le KAZOO pour faire venir le dauphin. Utiliser le CRISTAL BLEU sur le dauphin, et plonger. Sous l'eau, aller à droite, pousser le goémon, prendre l'OBJET BRILLANT. Remonter à la surface et donner L'OBJET BRILLANT à ZAC. Reprendre le contrôle de ZAC, et se téléporter au CAIRE.

- LE CAIRE -

Amener ANNIE au Caire, et la faire aller dans la pyramide (à gauche quand on sort de l'aéroport). ZAC actionne le levier à gauche, ce qui ouvre une trappe et qui permet à ANNIE de venir le rejoindre. ZAC utilise l'OBJET BRILLANT, le CANDELABRE, et les 3 CRISTAUX sur la base, puis ZAC et ANNIE actionnent simultanément les 2 interrupteurs de chaque côté.

Voici donc sous vos yeux rouges de fatigue, la fin héroïque de cette méga-aventure. Si vous avez des questions à poser ou des solutions à proposer, 3615 code DEEP rubrique ANEWS. A

Thierry R.

La demo du mois

Ce mois-ci il s'agit de la **Little Mad Monks Mégadémo** .

Cette mégadémo débute par une petite intro au chargement très court qui se compose d'un sigle en relief aux reflets d'or et d'étoiles qui défilent horizontalement derrière un E N N O o o oO R R M M E scrolling ondulant...

Puis après le traditionnel "click" effectué par la pression de mon index droit sur le bouton gauche de la souris (Eh oui!), une autre intro apparait: Toujours des étoiles en fond, une belle, mais malheureusement courte, musique digitalisée et du vectoriel...

Puis, un menu apparait;on sélectionne quatre parties à l'aide d'un gros pointer souris: **SUPER BOB DEMO, ENTER YOURSELF, ANTI-ATARI SONG OU LITTLE HEAVYMETAL.**

La Little **heavymetal** est très simple:elle se compose d'une tête de mort cornue, pourvue d'ailes qui tourne sur elle-même suivant l'axe horizontal.Entre le bas des ailes un scrolling défile et la musique est bien faite...

L'Anti-Atari Song est la **partie** qui au niveau graphisme est la plus sobre est la moins bien dessinée... On distingue une poubelle avec un A...I dedans, un panneau de sens interdit avec le sigle At... .La musique, est ponctuée de mots allemands, de rots, etc... L'idée n'était pas mauvaise (et justifiée!), dommage que la réalisation n'ait pas suivie...

Enter Yourself est une partie innovatrice.En effet, les coders de cette mégadémo ont voulu savoir combien de personnes avait vu leur production;il s'agit de rentrer son nom (ou pseudo..), ainsi que la date et le programme sauvegarde ça sur disque.

La **Super Bob** demo est composée de plus de 60 animations différentes (Environ 1 demi-heure, sans répétitions...).La musique est bien faite...En bas de l'écran, 3 scrollings défilent et dans le fond de l'écran des étoiles passent...

En conclusion, c'est une bonne petite mégadémo, sans trop de bugs et un peu originale...Je lance un appel à tous les groupes français : Envoyez-moi vos mégadémos, j'en ai assez de tester celles des allemands, finlandais, etc... On dirait que la France est incapable de faire quoi que ce soit de valable ??!

Comme je n'étais plus en mesure de vous copier les démos du mois, je me suis trouvé une gentille petite secrétaire qui a accepté... Ne m'envoyez plus de lettres !!! Envoyez les à

A. Bourgery,
1, Chemin du Sutiaux,
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES

qui se chargera de me les faire parvenir.Inserez votre disquette et aussi les frais de retour, s'il vous plait....Je suis toujours à votre dispositions pour tous renseignements:4 7-97-84-76 (Emeric)

Je lui mets comme note 15/20
Musique: 4;
Originalité: 4
Animation: 3
Dessin: 4



FREDERIC BOULLIER

LE PREMIER HOMME INTERFACE A 100% AVEC SCULPT 4D

Le jour, c'est un employé de banque modèle avec le costume et la cravate qui va bien, et le soleil couchant, c'est le côté caché de la bête qui se réveille. Vivant dans une faille spacio-temporelle en s'injectant du bifidus actif en quantité déraisonnable et ne dormant que 4 heures par nuit, F-B crée des formes, des objets et des êtres qu'il a sûrement dû rencontrer dans une vie antérieure, et leur donne la vie grâce au fabuleux programme qu'est Sculpt Animate 4D. Je suis allé dans son antre pour connaître un peu mieux ce drôle de p'tit bonhomme.

Après avoir passé son Bac haut la main, F-B commença aussitôt à s'intéresser aux différentes techniques de film d'animation. Mais laissons lui la parole.

F-B: C'est dans les années 70 que j'ai réalisé mes premiers petits films. A l'époque, je créais mes personnages en pâte à modeler, et je les filmais image par image avec une petite caméra. Evidemment, c'était très long, mais le résultat n'était pas si mauvais que ça. Mes débuts à l'informatique se firent avec l'acquisition de la machine la nec plus extra de l'époque: un ZX81 + extension mémoire de 16Ko. La possibilité de pouvoir créer et de modifier des dessins (qui n'étaient que des pâtés vu la résolution de la machine!) de façon aussi conviviale fit, que j'adoptais immédiatement cette nouvelle façon de travailler.

A-News: Et qu'as tu eu d'autre comme machine avant l'Amiga?.

F-B: J'ai eu, par ordre d'apparition entre mes mains, un Spectrum, un Oric et un Lynx. Je possède donc à l'heure actuelle un 500 avec extention mémoire de 512Ko + un deuxième drive.

A-News: Et au niveau des softs, tu travailles avec quoi exactement?

F-B: Au début, j'ai commencé avec Vidéoscape, mais le résultat obtenu n'était pas celui escompté. Je suis donc passé à *Sculpt 3D* et plus récemment, à *Sculpt 4D*. La puissance de ce dernier d'ailleurs m'a beaucoup aidé. Avec S-3D il fallait environ 4h30 pour calculer une image avec 2 sources lumineuses. Avec S-4D il ne faut plus que 1h15 et avec une carte 68030, 5 minutes 30... Les deux autres logiciels dont je me sers beaucoup sont *Dpaint* et *Photon Paint* pour les retouches d'images.

A-News: Et au niveau professionnel, tu te débrouilles comment?

F-B: Je suis ce qu'on appèle 'FREE LANCE'. Je réalise des animations de toutes sortes pour différentes sociétés. Ces animations sont donc reprisent par des stations vidéo qui les utilisent le plus fréquement pour des films d'entreprises.

A-News: Et ca marche bien?

F-B: Je commence à me faire connaitre et les gens sont généralement satisfaits de mon travail. Mais malheureusement, cela ne me fait pas encore vivre...

A-News: J'en arrive maintenant au Sicob. Il y avait deux points chauds sur le stand de CBM: le CIS avec le Perfect Sound, et toi. Comment est tu arrivé là?

F-B: Quand je suis allé à Parigraph, j'ai laissé quelques disquettes d'animation réalisées avec Sculpt-4D, sur lesquelles il y avait mes coordonnées; Une de ces disquettes est arrivée chez Commodore et un soir, ils m'ont téléphoné pour savoir si j'étais intéressé pour présenter Sculpt 4D avec la carte 68030 pour le Sicob, ce que je fis avec plaisir. A ce propos, on a pu, grâce à la puissance de la machine, réaliser pour la première fois, des images et des animations devant le public. Personne n'avait pu le faire jusqu'à maintenant étant donné le temps de calcul nécessaire à Sculpt.

Anews: Je m'en souviens d'une particulièrement, c'était un personnage dansant sur le rythme de Michael Jackson que nous avait concocté CIS. La musique à fond + l'animation, on a pu constater que sur le Stand Amstrad qui était juste en face, il n'y avait plus personne!

F-B: Ba oui, faut dire que l'ambiance était autrement plus chaude de ce côté-ci de l'allée...

A-News: Sur quoi travailles tu en ce moment?

F-B: Je viens de découvrir *Turbo Silver* qui a l'air encore plus fabuleux que Sculpt, surtout au niveau du mapping d'image IFF! Mais pour l'instant je ne le connais pas encore très bien, alors je ne veux pas trop en parler... Sinon pour ceux qui veulent voir ce que je fais, certaines scènes sont en téléchargement sur le micro-serveur KHEOPS au 45 - 07 - 85 - 03.

A-News: *(Exact, vous avez tous le droit d'y aller car c'est pas cher, c'est sympas, et c'est vraiment bien fait. Un serveur comme on aimerait en voir plus souvent..) Et maintenant, un petit tuyau pour ceux qui débutent avec Sculpt?*

F-B: Souvenez-vous que les objets les plus gourmands en mémoire sont les sphères. Si vous devez en faire plusieurs, choisissez donc la sphère 0, et au niveau de la définition de la texture, prendre l'option *Smoothing*. L'effet rendu est tout à fait convenable surtout si on lui place de façon judicieuse une lampe à proximité.

Juste aprés avoir prononcé ces paroles, F-B retombe soudainement dans un état second, clickant frénétiquement sur les boutons de la souris en allant d'un menu déroulant à l'autre. Plus rien ne l'atteignait. Je sortis de son monde en fermant doucement la porte derrière moi. Quel drôle de p'tit bonhomme quand même...

Thierry R.
tâte à l'imaginaire numérique

Contact: BOULLIER Frédéric
Tel: 16-1-47-66-94-29

VENTILATEUR du 2000

Des nouvelles de notre campagne anti-bruit

Voici les réponses que nous avons reçu concernant les façons de limiter le "doux feulement de turboreacteur" du ventilateur du 2000 qui a déjà beaucoup trop fait pour la richesse de Mr ALKA-SELTZER et du Docteur QUIES.

La premiere solution nous à été fournie par **René Beuchot** de Lagnieu qui en profite pour nous rappeler que la garantie de COMMODORE est annulée des qu'on trifouille dans les entrailles de notre amiga, même si c'est dans la fort louable intention de calmer sa soufflerie.

Sa solution est comme ça : "Il faut d'abord commencer par trouver quatre tout petits passe-fils (3mm interieur) dans une bonne boutique d'éléctronique par exemple et quatre vis et écrous de 3mm. Ensuite, on ouvre la caisse du 2000 (5vis) puis l'alim (un peu plus de vis). On fait sauter les rivets qui tiennent le ventilo et on met les passe-fils dans les trous de la caisse apres les avoir agrandis si nécessaire. Il ne reste plus qu'a remonter en faisant bien gaffe de ne pas laisser trainer de limaille dans l'amiga (elle déteste). On peut encore ameliorer en remplaçant le ventilo par un modele 220 volts, plus silencieux que celui en 15 volts DC d'origine : il y a, sur la carte alim, deux picots libres à l'endroit où arrivent les fils du secteur qui permettent de le brancher."

Cela revient à monter le ventilo sur silent-blocks. René utilise ces deux modifications depuis un an et sa vie avec son AMIGA a repris dans de bien meilleurs termes.

La deuxième solution nous est proposée par **René Duchatelle** de Wattignies :" Solution éléctronique : mettre un petit microphone derriere l'ordinateur à quelques centimetres du générateur de bruit (un petit HP fera l'affaire) et amplifier le bruit avant de l'entrer dans un égaliseur comme celui decrit dans LE HAUT-PARLEUR du 15 mars 89 page 79. La sortie de l'égaliseur aura inversé la phase de l'onde d'origine. Il ne reste plus qu'a mettre un haut-parleur en sortie et doser le volume pour annuler ou presque le bruit gênant."

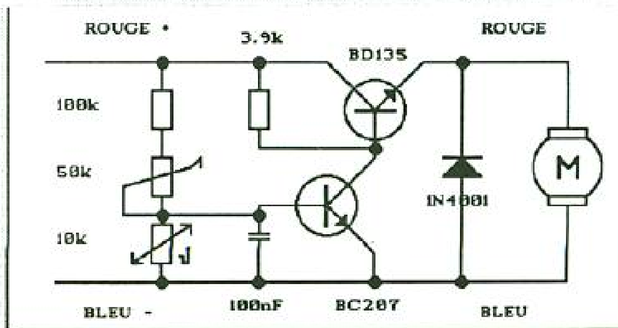
Depuis qu'EL YETI a lu cette solution, il a enlevé le silex qui coinçait le ventilo de son 2000 et il a acheté pour 10 briques de materiel HI-FI. Tropic vous conseille : 8 micros type REFERENCE, un égaliseur NAKAMISHI, un ampli HARMANN-KARDONetc.. René Duchatelle conseille aussi à Commodore de modifier le profil de l'hélice et de synchroniser le moteur.

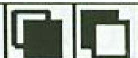
La troisieme et dernière solution nous a été envoyée par **Jean-Pierre Chistoni** de Menton. Il s'agit d'un petit article portant le doux titre de "VENTILATORSTEUERUNG IM AMIGA 2000" paru dans "**AMIGA MAGAZIN**", un confrère germain. Admirez le schema, tout y est ! Le but de cet élégant montage est d'asservir le fonctionnement de notre bruyant appareil produisant un déplacement d'air pour rafraîchir l'atmosphère à la temperature de l'alim. Concrètement, on utilise une CTN dont la résistance varie avec la temperature pour piloter une paire DARLINGTON elle même chargée de piloter notre moteur. La diode est indispensable car c'est elle qui protège les transistors des courants induits par les selfs du moteur.

Les 5 disquettes de la solution la plus HI-TECH reviennent à J-P CHISTONI, les 5 disquettes de la solution LOW-TECH reviennent à R BEUCHOT et, enfin, les 5 disquettes de la solution la plus FOLK vont dans les petits doigts de R DUCHATELLE.

frEd & TROPIC

ci-dessous, le schema du regulateur de vitesse pour ventilo







Mes cher(e)s Domaine Publicos,

Une nouvelle fois, j'ai parcouru le monde entier pour vous ramener, au peril de ma vie et de mon moral, ces treize Excellents DP.

Je vous annonce donc le nouveau **Menu du Jour** : rillettes, steak frites, fromage ou dessert.

Accroches toi au pain, sot, j'enlève le shell :

DiskSalv : Ce programme récupére vos fichiers effacés sur disk. Un de nos lecteurs canadiens nous avait récemment envoyé un programme similaire, mais celui-ci est, comme ils disent chez Ocean ou Epyx, The Ultimate One. Vous pouvez tous faire. Recupérer uniquement des morceaux, tout récupérer, récupérer ce qui n'a pas était encore effacé ...

DUVI : Ceux qui lisent duvi on tout faux. C'est Directory Utility VI. Mieux que Rocky Debility IV. DUVI est un programme de gestion de vos directory tout avec des petit gadgets à cliquer dessus, pour parcourir vos directory, en creer, passer de df0 à df1 puis à RAM, éditer vos programmes directement, renommer vos oeuvres. C'est le Cli en ergonomique. Si d'ici une semaine vous n'avez pas ce programme, je viendrais moi même vous obliger à regarder la chance aux chansons.

KamikazeChess : Une jeu d'echec. Mais pour gagner, il faut perdre, se faire bouffer toutes ses piéces le plus vite possible et avant l'autre. Kapostrov n'a plus qu'a bien se tenir.

ScreenX : (interdit aux moins de 18 ans). Pour avoir ce programme, vous devrez commencer par nous télécharger votre carte d'identité pour vérifications. ScreenX vous affiche et vous fait donc plein de trucs à l'écran : heure, défilement des écrans, fenêtres, ...

SetLace : Permet le passage en mode Interlace. Ce programme va faire la fortune des opticiens, mais après quelques jours d'utilisation, vous pourrez regardez Canal+ sans décodeur.

ShortCut : Vous programmez vos instructions du Cli ou vos macros instructions sur les touches de fonctions. Le Cli devient également accessible par menu déroulant. Pratique.

SuperView : Encore un afficheur d'IFF me direz vous. Oui, mais celui ci est l'Afficheur d'IFF. Il affiche en overscan, gère les cyclages, le format ACBM de l'amiga basic, et caetera, et caetera.

Vac : A ma droite un aspirateur. A ma gauche un ecran quelconque. Vous passez l'aspirateur sur l'écran, et tout est aspiré. C'est rigolo, et Tropic pense que les femmes vont enfin pouvoir se servir de l'Amiga, c'est son avis que je ne partage absolument pas (bonjour a Antoinette Dugomier, qui m'a écrit tout le bien qu'elle pensait de l'Amiga).

VDK-Handler : Le disque virtuel que vous attendiez tous impatiemment. Oh oui, oh oui. Un disque virtuel c'est un espace mémoire considéré comme un disque (comme RAM:), ici VDK:, qui a l'ennoooorme avantage de ne pas s'effacer en cas de plantage de la machine. Vous rebootez, et tout est resté dans VDK:. Même Gerard Majax, il pourrait pas le faire.

(Ed: Si vous avez WB 1.3 il suffit d'ajouter dans votre startup-sequence les lignes Mount Rad:
CD Rad:
Cd Sys: et vous voila avec un vdk qui s'appelle RAMBO: sans rien télécharger...)

Xoper : Amateur de gaufrettes réjouissez vous! Xoper est un contrôleur d'activité du système gérant l'Amiga. Vous allez pouvoir voir les différent processus, le temps CPU qu'ils utilisent, ce qu'ils font, ou ils sont, avec qui, pourquoi, et dieu dans tout ça?

YaBoingII : Le retour. Vous que la vie lassait depuis la fin des aventures de Casimir dans l'ile aux enfants, YaBoingII est pour vous. Ca se joue dans le cli; le but de la maneuvre est d'intercepter des chiffres, des opérations et des instructions de pile (pop, push, ...) afin, en un temps limité, de calculer le plus grand nombre possible dans la pile. Ce jeu méle action, réflexion, stratégie, c'est pas commando, c'est plus fin, sauf des fois où, mais, sauf parfois, donc.

Zoo : Vous qui à l'aube de l'an 2000, croyez en l'Europe de 92, vous devez posseder Zoo. Zoo est le programme d'archivage compacté dont tout le monde se sert sur le réseau UseNet.

Une nouvelle fois Chorizo venait d'accomplir sa mission avec succés. Il avait su éviter les piéges tendus par les Tlit, les Khan et autres Frôg (à ce propos, je salut bien les FRAUG (Gourous) dont le Fraug n°1 est excellent. Je viens également de comprendre pourquoi ils se sont appelés FRench Amiga User Group et non pas Gourous Amiga User Group.)

Montant dans sa décapotable, il partit vers là bas et vers de nouvelles aventures.

See you soon
But never mind :
Stranger in the night
AIDS in the morning!

Chorizo Kid

préserve de tout, sauf des virus (sauf si vous avez téléchargé VirusX, ce que j'espére, mais c'est une autre histoire)

Tous ces beaux logiciels et bien d'autres encore plus fascinants sont telechargeables sur le serveur DEEP en 36-15. Par ailleursm nous rappelons a notre aimable clientele au'il existe une rubrique A-news sur ce meme et tres accueillant serveur. Cette rubrique c'est rapidement imposee comme un veritable espace d'echanges et de creation et comme declencheur d'une synergie multitache ondulatoire dont les retombees psycho-socio-narratives nous echappent completement. Comme le dirait joyeusement notre collaborateur TROPIC : c'est fin cool, tu viens quand tu veux et t'amenes la biere, reggae night.

Le serveur porno le plus hard n'est rien a cote de 36-15 DEEP, essayez donc de telecharger une nana. . . .

USENET - *suite de la page 31*

Le petit signe ci-dessus revient souvent dans les textes: si vous n'avez pas compris sa signification, tournez votre journal d'un quart de tour dans le sens des aiguilles d'une montre.

:-(*YETi explique que cette petite tronche signifie que "c'est rien que des blagues tout ça"*

Certains lecteurs nous ont demandé comment envoyer des news sur USENET ou comment nous joindre par son intermédiaire. Il faut avant tout que vous ayez accès à un système UNIX relié à ce réseau. C'est certainement possible si vous travaillez dans une université ou une grande entreprise. Dans ce cas, renseignez-vous auprés de votre ingénieur système car il y a de trés nombreux programmes qui permettent d'envoyer des news et cela n'est pas le sujet de notre article. Si vous avez un problème particulier, essayez de me contacter par "mail olva@geocub.greco-prog.fr" sur votre système ouexposez-moi votre problème sur 36 15 DEEP.

Pour ceux qui n'ont pas accès à USENET, hélas la majorité d'entre-vous, sachez que vous en profitez malgré tout par les nouvelles que nous avons lu et que nous vous transmettons. D'autre part, quand vous nous posez une question intéressante et dont nous ne connaissons pas la réponse, nous la soumettons à tous les membres de la communauté Amiga par ce moyen.

Ainsi, dans chaque numéro d'Anews, vous pourrez lire quelques unes des news les plus intéressantes dans une rubrique "Spéciale USENET".

Batchman & Chorizo Kid

PS: Surtout Batchman parce que ChorizoKid il a rien écrit ce feignant signé Tropic

PS2 (TM) : Ca c'est bien vrai. Signé Batchman.

PS3 (le retour): Oh eh lui, gonflé!!! Signé Roméo Rapido.

PS4 : Kouaaaawwwwwwww. Signé El Yeti meprise le new beat

PS5 (the last) : Excusez mes camarades qui parlent pour ne rien dire. Mon adresse sur USENET lagi@geocub.greco-prog.fr



Courrier

Monsieur,

Je viens d'acheter un Amiga 2000 d'occasion. Avec, je possède les logiciels suivants: Dpaint II, Photon Paint, Digipaint et digi-view. Mon probleme est le suivant: toutes les documentations avec les logiciels sont en anglais et je ne comprends que le français. Où peut-on trouver des traductions en français ? (sachant que ces programmes paraissent assez difficiles à maitriser)

Gérard Abonnat

frEd: Drame francophone bien connu!. Rares sont les distributeurs qui prennent la peine de réaliser une traduction française des documentations (tres souvent, le travail est baclé comme pour la traduction de Dpaint II). La meilleure solution reste encore l'expérimentation intuitive (les programmes qui vous intéressent sont relativement "parlants")et les discussions avec d'autres utilisateurs qui, eux, parlent directement en français. En ce qui concerne vos questions sur la vidéo, reportez vous à la réponse du YETi à la lettre d'Eric Billet (ci-après)

M'sieur A-news,

J'aimerais que quelqu'un m'explique comment relier mon A500 et mon vieux C64 pour faire transiter, en BASIC par exemple, des données. Je n'arrive pas à changer la résolution d'une image de 320 à 640 (image en HAM).

El yeti

frEd: EL YETi ne se souvient pas avoir écrit cette lettre, il s'agit d'un imposteur à qui je répondrai ceci :

Pour faire transiter des données entre ordis, la liaison série est une solution simple et efficace mais encore faut-il avoir les petits programmes adéquats aux deux bouts (nous n'avons rien de correspondant dans nos tiroirs) et une très sérieuse envie de faire transiter beaucoup de données. Si un lecteur pratique déjà couramment cet exercice, qu'il n'hésite pas à nous contacter pour un article.

*Personne n'arrive à changer la résolution d'une image HAM en 640; le HAM n'est accessible qu'en 320*256 et 320*512.*

Salut à tous,

J'aurais aimé savoir s'il est possible d'enlever (ou au moins d'atténuer) les contraintes de proximité sur PHOTON-PAINT because c'est trés gênant. Comment faire pour créer des fontes de plusieurs couleurs comme dans la Wild Copper et la DOC démo ?

Christophe Mathieu

frEd : Il est, hélas, complétement impossible de remédier d'une façon radicale aux problèmes de contraintes de proximités en HAM. Norbert GOUROU avait expliqué ça d'une façon simple et efficace dans A-News No.5 à l'occasion d'un article sur Digipaint. Il faudra toujours magouiller. Les fontes multicolores peuvent être crées avec Calligraphier mais, dans le cas des démos, il s'agit beaucoup plus souvent d'images réalisées directement avec un programme de dessin.

Cher A-news

Je suis compositeur amateur sur SoundTracker et j'aimerais prendre contact avec Andrew STAAR et FRED, deux talentueux compositeurs sur Amiga, mais je n'ai pas leurs adresses.....

David LANDRY

frEd: Si voous connaissez ces deux musicos ou si vous tatez proprement du séquenceur, écrivez à David Landry 415 la Closerie 93160 NOISY LE GRAND.

Très cher A-NEWS

Je vous écris pour vous faire part d'un fait inquiétant : les virus. En effet, j'ai acheté dernièrement Teenage Queen de chez Ere Informatique et, lors d'un read - write error, je me suis aperçu que quelque chose ne tournait pas rond, alors j'ai demandé à un copain de jeter un coup d'oeil. Quelle ne fût pas ma surprise quand il m'annonça qu'il y avait " une saloperie de virus " accolé au jeu lui - même....

BIG SAM alias F'ing-KONG

frEd: Une bien étrange affaire. ERE, comme toutes les sociétés d'édition, vit dans la hantise des virus et prend toutes les précautions nécessaires (un virus dupliqué pourrait coûter très cher). Aprés ce read - write error, tu aurais du rapporter ton programme au magasin qui te l'a vendu (au fait, la boite était elle emballée sous cellophane quand tu l'as acheté ?). Il est souhaitable d'éviter de préter sa teenage queen à un autre gars, même un bon copain, pour qu'il joue au docteur avec et qu'il lui trouve d'honteuses maladies.

Bonjour,

Pourriez vous m'indiquer oû l'on peut se faire transferer des disquettes (graphisme, demos) en vidéo VHS, 8mm ou format pro ?. Existe-t-il un sampler 16 bits sur Amiga ?

Jacques GUERREAU

frEd: En principe, n'importe quelle societé de prestations vidéo équipée d'un codeur correspondant au format visé (capable de recuperer le RVB de l'Amiga et de le transformer en SECAM pour le VHS, PAL pour le 8mm, l'U-MATIC et le BVU)et, éventuelement, d'un correcteur colorimétrique peut réaliser des enregistrements à partir de la sortie de votre ordinateur. Certaines sociétés parisiennes, déjà équipées en Amiga, proposent ce type de service mais il est souhaitable de ne pas traiter ce genre d'opérations par correspondance.

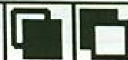
Il n'existe pas, à notre conaissance d'échantillonneur 16 bits pour l'Amiga prêt à l'emploi mais une carte d'entrées - sorties comme la TWIN-X d'ASDG permet de convertir un signal analogique en digital 16 bits et d'échantillonner sur une voie pourvu qu'on ait le courage de développer un programme.

Monsieur,

Je désirerais savoir s'il existe un moyen de recevoir sur mon Amiga grâce à un récepteur multifréquences et éventuellement une interface des cartes météorologiques et des photos - satellite météo.

E. Brun

***Tropic:** Il existe une societe du nom de I.C.S Electronics Ltd qui commercialise un programme du nom d'AmigaFAX permettant le décryptage des images RTTY. I.C.S Electronics Ltd. PO BOX 2,Arundel West Sussex BN 18 ONX, Angleterre. FAX: 024-365-575 TEL: 024-365-655. Plus près, il existe aussi la societe BATIMA specialisée dans le radio - amateurisme 11, rue du Maréchal FOCH 67380 LINGOLSHEIM tel:88-78-00-12*



Courrier

Bonjour,

Pourriez-vous m'expliquer comment on peut connecter un A500 avec un téléviseur et un magnétoscope (faut-il un câble ? une interface speciale ? que la TV ou le magnétscope soit en PAL ou SECAM ?)

J'aimerais aussi savoir comment on peut échanger les ROMs Kickstart v 1.2 avec les v 1.3 (que devient la garantie?)

Eric Billet

EL YETi: *Bon, d'origine votre 500 fournit deux signaux : un RVB sur la PERITEL et un signal monochrome qui ne nous sert à rien. Si votre TV ou votre magnétoscope possède une PERITEL femelle standard, vous pouvez essayer de passer directement en sachant toutefois qu'il est tout à fait possible que cette PERITEL femelle soit câblée d'une façon différente à celle de l'ordinateur. En cas d'absence de PERITEL, il faut transformer le signal RVB de l'ordi en quelque chose d'utilisable. Pour passer sur une télé PAL/SECAM (en PAL), un simple modulateur A520 de Commodore suffit (moins de 200Frs) et vous permet de passer soit par une entrée auxiliaire vidéo IN, soit directement par la prise antenne. Ce même modulateur peut etre utilisé pour un magnétoscope PAL/SECAM (toujours en PAL) grace à sa sortie vidéo mais il ne faut surtout pas s'attendre à quelque chose de fantastique. Pour transformer le RVB de l'ordinateur en PAL propre ou en SECAM, il faut un codeur. (on peut aller de 5 à 600 Frs pour un petit codeur CGV PERITEL -> SECAM jusqu'à plus de 10000 Frs pour un codeur professionnel)*

frEd: *Vous pouvez acheter les ROMs 1.3 pour 200 Frs environ mais, pour que la garantie reste valide, elles doivent être impérativement installées par un centre technique agrée Commodore.*

Cher A-News,

Je souhaite adapter à ma convenance et selon mon habitude les programmes que j'acquiers Je pourrais ainsi posséder une version AmigaBasic directement modifiée sur laquelle j'aurais transformé les messages d'erreurs inscrits en anglais par des traductions françaises. De même, je souhaiterais rendre clignotant et en couleur le curseur.

P.P Launay

Tropic: *Il est possible, dans une certaine mesure, de modifier le programme directement sur la disquette via un éditeur de secteurs. Toutefois, il est IMPERATIF de conserver le même nombre de caractères dans les chaines ASCII (messages d'erreurs par exemple). Par contre, en ce qui concerne le clignotement d'un curseur, il est normalement géré par programme, ce qui va au delà de quelques POKEs. En règle générale, l'Amiga, de par son caractère multitâche, rend les combines POKEs totalement obsolètes.*

A-News,

J'ai acheté un A500 il y a quelques temps, mais, avant cet ordinateur, je possédais un TO7-70 avec un lecteur de disquettes 5 1/4. J'aimerais savoir s'il est possible de le faire fonctionner sur le 500? Si oui, comment ?

frEd: *J'ai posé la question à TROPIC, notre bidouilleur dingue. Il m'a répondu que TOUT était possible avec beaucoup de temps et d'argent. Soyons sérieux, la bidouille nécessaire risque d'être compliquée. Si le drive est à la norme Sugart, le principal de la bidouille a été décrit dans les anews 2 et 3. Hélas, il me semble que le lecteur du TO7 est un 40 piste simple face et dans ce cas, je serais net: c'est impossible. Un drive 5 1/4 pour Amiga vaut rarement plus de 1700 Frs et on trouve des 3.5 pour 1300 Frs.*

A-News

Ou sont donc les nouvelles fonts? (*Helvetica, Times*) dans le tiroir fonts, il n'y a rien. Je possede une STAR LC-10 et, avec le WB 1.2, je prenais comme reference l'EPSON 80 mais, ici, rien ne va plus. Comment recopier le nouveau preferences du WB 1.3 sur ma disquette PHOTON PAINT. J'ai un magnétoscope PAL / SECAM VHS. J'aimerais digitaliser certaines images provenant de cassettes, les utiliser dans PHOTON PAINT, les remettre en vidéo. Quelle configuration me faut-il et à quel prix.

Alain Floridan

frEd: *Les fontes du WB 1.3 sont sur la disquette EXTRAS 1.3. Les drivers spéciaux sont sur la disquette EXTRAS 1.3 aussi. On peut recopier le preferences en déplaçant l'icône d'une fenêtre à l'autre. Pour digitaliser, il faut utiliser Digi-View , un filtre RVB et avoir une image parfaitement stable (arrêt sur image HQ ou scope digital) mais surtout en PAL (c'est impératif pour la couleur). Pour repasser en vidéo, relire les trames du YETi ou la réponse à Eric Billet (ci-dessus)*

Messieurs,

Grand utilisateur de SECTORAMA, je constate qu'en passant du 1000 au 2000 il se produit un affichage en 60 colonnes rendant impossible toute utilisation. Depuis quelques semaines, sans que je puisse dire quand exactement, mon 2000 se plante en se gelant sans intervention de GOMF lorsque je manipule des icônes en les draguant d'une fenêtre à l'autre.

Charles PEAN

frEd: *Nous avons le même problème avec le 500, ça vient du programme, hélas!. Tropic pense que vos gels intempestifs viennent de la défection d'un 8520 (gestionnaire des ports d'entrées - sorties et timers WB et multitache).*

Cher A-News

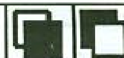
Existe-t-il un programme du domaine public pouvant mettre au format sound-FX une partition créée avec SONIX? si oui, lequel? comment se le procurer?. Est-ce qu'un échangeur de genre pour sortie imprimante peut-être utilisé pour relier un Amiga 1000 à une imprimante grâce à un câble normal? Comment se procurer les Mégadémos testées dans la rubrique "demo du mois"?

Sebastien Deldon

frEd: *La "moulinette" SONIX -> SOUND FX en domaine public ou ailleurs n'existe pas encore (plus généralement, l'excellent SOUND FX n' "existe" pas non plus).*

Ne surtout pas utilisez un câble "normale" pour relier un Amiga 1000 à une imprimante. Le brochage sur le 1000 n'est pas au standard IBM, et vous risquez de griller votre alimentation. Il y a quatre fils à changer. Pour le 500 et 2000, par contre, n'importe quel câble IBM ou ST marchera parfaitement.

Les mégadémos sont disponibles directement par Emeric (voir la "demo de ce mois-ci") ou chez tous les bons services DP comme (bientôt) le notre.



MATERIEL

VENDS IMPRIMANTE JET D'ENCRE Sharp JX720. Valeur 16000F, vendue 11000F ou echange contre.. (faites vos offres). Soft s'abstenir. Jean Dallidet, 2 rue du Carré, 17740 Ste Marie de Ré. Tél 46-30-11-02.

CHERCHE EXTENSION MEMOIRE ET LECTEUR de disquettes externe à bas prix. Faire offre. Recherche correspondants pour echange en tout genre. Tél 85-75-15-39. RUSSIAS Olivier, 1021 rue des écoles, 71500 Louhans.

VENDS EXTENSION MEMOIRE 500k pour Amiga 500, 800F. Tél 48-40-99-67 entre 18h et 20h. Demander JOSE.

VENDS TABLETTE GRAPHISCOPE II pour Amiga 650F port compris. Réalise digitalisations graphiques. Tél 97-39-61-17 (soir, demander Frédéric).

VENDS DIGIVIEW + FILTRE DG88 4000F, transcodeur Pal/Secam 900F, Genlock externe GST30P 3000F, unite de montage UMV20 7200F, Transcodeur Secam/Pal 900F. Tél 64-91-06-43

VENDS cause double emploi GENLOCK A6800 PROFESSIONNEL pour Amiga 1000. Logiciel + mode d'emploi en français. Tél (Gard) 66-57-06-45.

VENDS CARTE ACCELERATRICE pour Amiga 2000, cause achat 68030. C.S.A., 68020/68881 cadencé à 14 Mhz, facteur d'acceleration 400%, sous garantie, prix 9000F. Demander Jean-Gil, téléphone après 18h, 47-81-05-40 ou 47-90-66-91.

VENDS AMIGA 1000 2500F, vends SIDECAR PC pour Amiga 1000 3000F. Contactez Christophe au 45-60-90-89 après 19h.

STOP AFFAIRE! VENDS PACK A : AMIGA 1000 (tbe) + moniteur A1084 (sous garantie) + DPaint (offert) + Music Studio + livre Clefs pour Amiga, 5790F (-45%!). PACK B : (Logiciels) Thunderblade, Jet, Terrorpods, Mach3, Goldrunner 1, Sinbad, Test Drive, Flight Simulator 2 + livre "Co-Pilot FS2" 1390F (-50%!). Pack A+B = 6550F port gratuit. Le tout en emballage d'origine. Demander Alain au 84-27-11-75 après 19H.

VENDS AMIGA 500 + moniteur couleur A1084 + lecteur 3" externe + extension mémoire A500 + plus de 120 disquettes + 2 boîtes rangement disquetes, le tout étant en très bon état. En cadeau joystick PRO 500 + nombreuses revues dont A-News. Prix très très intéressant. Contacter TISSERAND Hervé, 36 rue des Potiers, 25200 Montbeliard. Tél 81-91-44-95 (après 18h).

VENDS AMIGA 500 + plusieurs logiciels dont CAO, GFA Basic, etc.. + documentation + joystick + prise péritel. Prix 5200F. Tél (à partir de 18h) 42-07-04-43.

VENDS AMIGA 500 (18 mois) moniteur 1084, 2 joysticks, câble imprimante, + de 100 disks. Le tout 5500F à débattre. Tél 46-55-40-89 demander IVAN.

SACRIFIE (cause A2000) A500 exc. état encore sous garantie pour 7 mois, livré avec le Livre de l'Amigados (val 200F) + souris neuve + softs, pour 3500F (incroyable mais vrai!), également (cause double emploi) extension A501 sous garantie pour 1100F et moniteur couleur stéréo A1084S neuf, jamais servi (encore sous emballage scellé), garantie 12 mois, pour 2700F. Téléphonez-moi VITE! au 78-42-27-48 (semaine après 20h) ou au 79-25-67-14 (weekend) en demandant Pascal.

VENDS AMIGA 2000 + moniteur couleur + drive 3.5",8500F. Carte PC/XT : 3000F. Tél 1-45-34-33-34

VENDS AMIGA 2000 + moniteur 1081 + imprimante Star LC10 avec son rac feuille à feuille + un support de moniteur + 2ème drive interne + divers cables + docs. Prix 15000F. Appeler Hervé au 45-39-86-32.

A VENDRE CARTE A2090 + ST506 20 méga, 4600FF à débattre fortement. TBE - emballage d'origine + doc. Contact Olivier 20-84-58-23

VENDS KIT DISK DUR 20 Mo pour Amiga 2000. Peu servi. 4900F. Tél 61-55-32-87 (H.R.) ou 63-61-25-86 (W.E.)

VENDS LECTEUR 5", 1300F, extension 512k 1000F, neuf. Tél 88-84-92-17 après 18h

CONTACTS ET LOGICIELS

A VENDRE ORIGINAUX DRAGON'S LAIRE 350F, MCC PASCAL 490F, KNIGHT ORC 150F, 99-37-44-24 demander Thierry DRAGO

VENDS LOGICIELS ORIGINAUX pour Amiga, liste sur demande en envoyant 1 envelopp timbrée + 2 timbres. Echange egalement. Achète extension 512k à bas prix. Ecrire à Mr Letournel, 17 allée des Fleurs, 76240 Bonsecours.

RECHERCHE toute aide pour l'utilisation de PERFECT SOUND, conseille. Cherche contacts sur Amiga vers Thonon-les-Bains. Ecrire à Gauthier Delerce, Les Bois-d'en-bas, 74200 Le Lyand

AMIFILLE cherche Amigars pour échanges de programmes et divers sur A500. Contacter Muriel Mahé, 6 rue Amiral Coudé, 56400 Auray.

ECHANGE logiciels sur Amiga, Pavie Xavier, 42 rue Jean Moulin, 27950 Saint-Marcel. Tél 32-51-54-84.

AMIGA FAn aux moyens modestes recherche contacts dans l'Essonne et toute la région Parisienne pour échanges logiciels utilitaires (son, image, vidéo) de PAO, DAO, MAO et CAO. Ecrire à Lefumeux Xavier, 4 Av des Platanes, 91400 ORSAY. Merci.

CHERCHE CONTACTs sur région d'Evreux, bidouilles en tout genre hard et soft (domaine public, communication, vidéo, etc...). Eric Billet, 50B rue Marcel Paul, 27000 Evreux. Tél 32-31-25-17, ou bal ORTAX sur serveur DEEP.

NEW YORKER - correspondance (Amiga) pour échanges. Programs, ideas, magazines - en francés, anglais, whatever. Peter (Pierre) LOBL, 31 Maple Drive, Lindenhurst, NY 11757 USA, tél (516) 957-1512. Au revoir!

DEMOS ANIMEES, Sonores, Slide-shows, datas pour Sonix, Utilitaires. Service de distribution de disks du domaine public. Notre catalogue est disponible sur simple demande. Adresse : FD, BP 18, 59115 LEERS. Merci de joindre un timbre.

EMPLOI

Cherche emploi sur station graph Amiga - possède 500 + 2000A + Digiview + genlock + camera vidéo + imprimante MPS 1200 + Sharp JX720. Tél 46-30-11-02, laisser message - Jean - contrat à durée déterminée accepté.

CLUBS (rubrique gratuite)

18 BOKONEN CORPORATION - Club pour Amiga/ST. Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.

49 CLUB AMIGA ANGERS: Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51

57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES, Tél 87-95-25-03.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET Tél.59-52-34-03.

70 AMIGA FUN CLUB: Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.

93 FURIO Amiga-users, Luc CHEMIN, 178 rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec

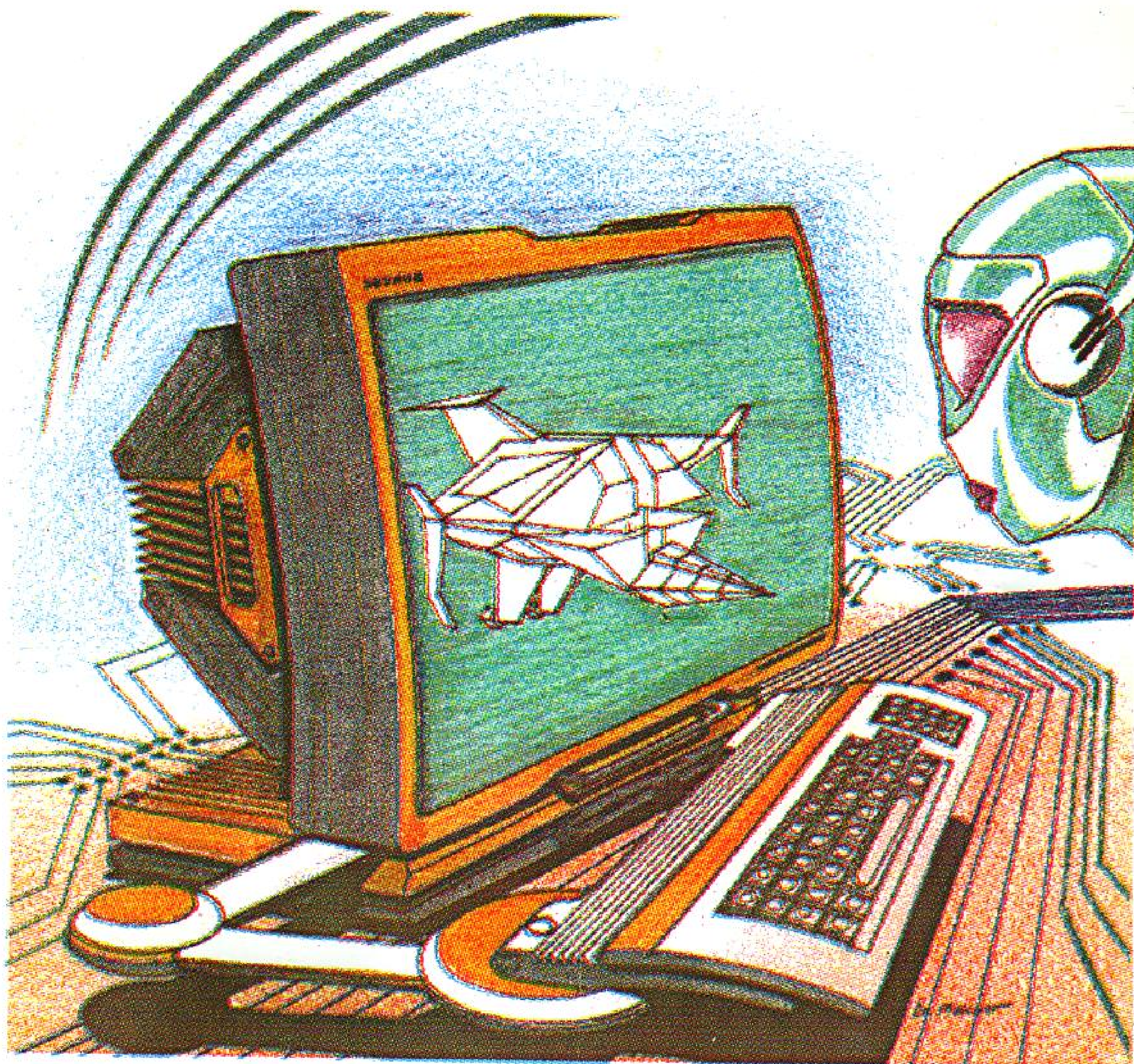


IMAGE DIGITALISEE PAR SCANNER SHARP JX300

(Suite de la page 26) vous donne une première image pour vous permettre de définir avec une fenêtre, la partie de l'image que vous désirez. Puis vous choisissez la résolution DPI que vous voulez de 50 à 300, et en fonction de l'importance de votre fenêtre le programme vous donne la taille qu'aura votre fichier IFF. L'image sur cette page passée avec ce scanner à 75 DPI a une taille de 780/510 pixels et fait 190Kbytes. Avec 300 DPI elle aurait été inutilisable par aucun logiciel car plus de 3000/3000 pixels auraient pratiquement rempli complètement une disquette.

Ensuite vous choisissez le mode de scannage: 32 tons de gris, 16 millions de couleurs (vous avez bien lu, et c'est ce que nous avons fait avec ce dessin), HAM 4096 couleurs ou 16 tons de gris ou 16/32 couleurs. Toutes les résolutions de l'AMIGA y sont et même plus, utilisables seulement avec des programmes Postscript pour les 16 millions et les 32 tons de gris. Vous lancez le scanner, et 15 secondes après votre image est là, affichée en partie. Un scrolling qui n'a rien à envier au jeux d'arcades permet de se déplacer pour le visualiser.

Les prix en francs Suisses :
Universal Scanner
de PRINT TECHNIK FS1490.-
SHARP JX300
complet avec carte et cable FS7300.-

Mon avis :

Les prix dictent d'eux même le choix que vous pourrez avoir, et aucune comparaison, tant au niveau de la qualité, que au niveau des possibilités, n'est possible. Si vous en avez les moyens, n'hésitez pas, le SHARP est le meilleur. Si vous cherchez un scanner moins onéreux UNIVERSAL SCANNER peut vous suffire, mais attendez une version du soft plus performante, car ce n'est pas la qualité du matériel qui est en cause; mais bien celle du soft. Les possibilités de ce scanner sont grandes; le soft ne suit pas...

P. CONCONI

Ed: La qualité de reproduction ici est naturellement limité par la sortie des sélections sur une imprimante laser de bureau (Laserwriter). ASDG a mis au point un logiciel permettant le traitement d'images de 16 millions de couleurs a travers l'Amiga, Professional Page, et une protocomposeuse professionelle..





Great Valley Products Inc.

HardCards GVP IMPACT :

-AUTOBOOT avec le KickStart 1.3 sur partition FFS directement !
-Contrôleur ANSI X3T9.2 compatible SCSI respectant le protocole AUTOCONFIG de l'Amiga.
-Transfert DMA 16 bits via un buffer de 16 Ko sur le contrôleur.
-Parkage automatique des têtes de lecture.
-Connecteur SCSI externe compatible MacIntosh®.
-Taux de transfert SCSI > 4 Mo/sec.

HC-30: Disque Dur 30 Mo.
HC-40Q & HC-80Q: Disque Dur QUANTUM 40 et 80 Mo, temps d'accès: 11 à 19 ms, MTBF: 50000 H.
SQ-44: Lecteur de cartouches amovibles SCSI de 44 Mo. temps d'accès: 25 ms.
A500-HD/RAM:Boîtier Disque Dur avec extension 2 Mo pour Amiga 500.

photo et caractéristiques techniques non contractuelles.

CARTES DISQUE DUR SCSI HAUTES PERFORMANCES POUR AMIGA® 2000

Grâce à une conception très évoluée alliant la norme SCSI aux techniques de transfert DMA, les cartes disques dur GVP garantissent la meilleure fiabilité et la plus grande rapidité pour le stockage de vos données.

Intégrant un contrôleur SCSI et un disque dur 3"1/2 sur une seule carte, les HardCards GVP s'installent aisément dans un seul port d'extension de l'Amiga 2000, sans occuper l'emplacement du 2nd lecteur.

Le logiciel d'initialisation permet le partitionnement automatique ou personnalisé du disque dur; quelle que soit la capacité du disque, les paramètres AmigaDOS sont adaptés en conséquence.
Logiciel et manuel d'installation en français.

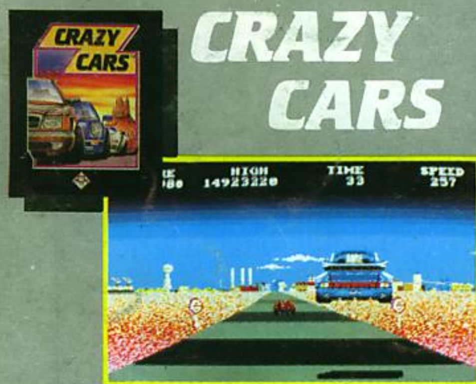


Les produits GVP sont distribués en France par :

CIS 571, cours de la Libération
33400 Talence
Tel.: 56 374 378
Fax: 56 040 895

Liste des revendeurs sur simple demande.

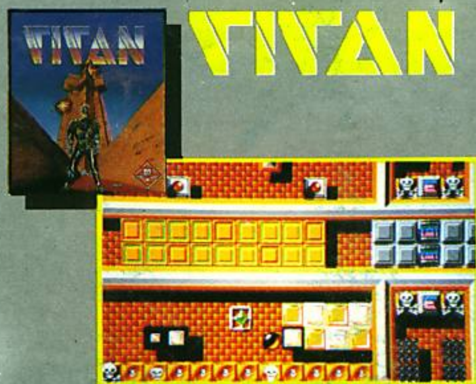
Imprimé par News Print. 24500 Eymet













SCREENSHOTS FROM AMIGA VERSION



TITUS

AMIGA — ATARI ST — PC ET COMPATIBLES — AMSTRAD CPC — C 64, 128 — SPECTRUM

28 TER AVENUE DE VERSAILLES - 93220 GAGNY - TÉL. : (1) 43.32.10.92